“《MH》系列”制作人辻本良三专访——直击《怪物猎人4G》第一手资讯

Tot.352

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME





强作袭来

塞尔达无双

系统详解 + 角色性能分析
+ 传奇模式全攻略

攻略透解

闪乱神乐 2 真红

系统详解 +BOSS 打法解析
+ 特殊条件忍务攻略



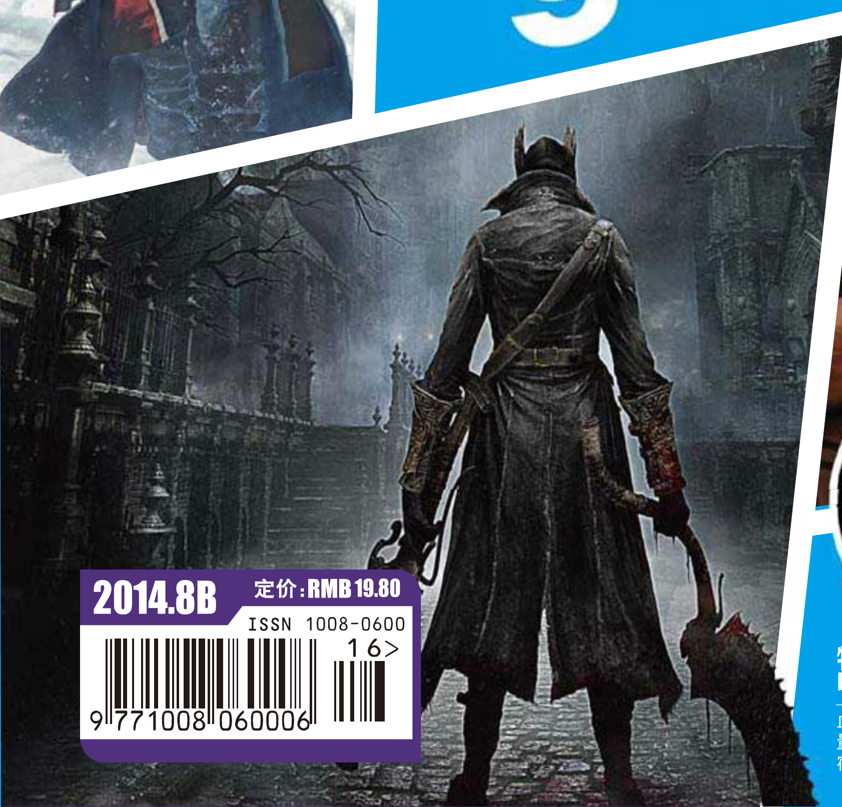
科隆游戏展 2014

直击欧罗巴的游戏盛宴

176 页特刊 +110 分钟影像

十款注目作品特报 | 亲历两大展前发布会

gamescom







Gamehalo高清光盘 +
巫师3 狂猎 精美海报

UCG 2014
科隆游戏展试玩实录
飙酷车神 | 油彩军团
神鬼寓言 传奇

特别收录 UCG 2014 科隆游戏展 微软 / 索尼发布会精选 | UCG 2014 科隆游戏展 展台秀 | UCG 格斗派系栏目组 梅原大吾专访

血源诅咒 | 狱刃 | 无名英雄 霓光初现 | RIME | 撕纸小邮差 扩展版 | 教团 1886 | 活至黎明 | 狂野
量子破碎 | 奥尼与黑暗森林 | 孤岛惊魂 4 | COD 先进战争
宿命 | 中土 摩多之影 | 潜龙谍影V 幻痛

2014.8B 定价：RMB 19.80
ISSN 1008-0600
16>
9 771008 060006

- 奇趣软件
- 小众游戏
- 各种图书
- 最新杂志
- 尽在 五花八门
- www.i5h8m.com
- qq交流群 11579083

制作


39元
艾欧泽亚通行证 火爆抢购
最初的
最终幻想®XIV
ONLINE
FINAL FANTASY®
FF.SDO.COM
风靡全球27年
首次登陆中国
盛大游戏
SQUARE ENIX.



TV GAME半月刊
2014.8B

总第 352 期

COVER STAFF
封面设计：anubis

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

79 编辑视点
80 访谈
86 游戏情报站
88 热点追踪
94 排行榜
前线狙击
96 最终幻想 冒险者
98 数码宝贝物语 网络侦探
100 新·世界树迷宫2 巨龙骑士
102 光明之响
104 怪物猎人4G
108 生化危机HD 重制版
110 英雄传说 闪之轨迹 II
112 热情传说
114 黄金眼

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

强作袭来
115 突破时空的勇者神话 《塞尔达无双》幕后谈
121 塞尔达无双
攻略透解
132 闪乱神乐2 真红
免费游戏天国
138 孤独的汤马斯
144 成就奖杯堂
148 软硬兼施SP
150 VITA命
152 Xbox Style
154 3DS应援团
156 PS CLUB

游戏文化 GAMES CULTURE

158 多边共享
160 指尖方圆
162 独立之光

读编交流 EDITORS & GODS

164 读编往来
170 小编寄语
172 发售表

访谈



"《MH》系列"制作人辻本良三专访——直击《怪物猎人4G》第一手资讯



攻略透解



闪乱神乐2 真红

免费游戏天国



孤独的汤马斯

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：马晓帆

编　委：冯 健　王锐愚　衣山川　江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年8月16日
定　　价：人民币19.80元

科隆游戏展2014

直击欧罗巴的游戏盛宴

gamescom

index 索引

3DS

乐高蝙蝠侠3 超越歌谭 54

PS3

COD 先进战争 6
FIFA 15 46
刺客信条 叛变 20
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄 50
孤岛惊魂4 56
乐高蝙蝠侠3 超越歌谭 54
潜龙谍影V 幻痛 12
异形 隔离 48
中土 魔多之影 39

PS4

COD 先进战争 6
FIFA 15 46
P.T. 4
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄 50
孤岛惊魂4 56
活至黎明 22
教团1886 42
乐高蝙蝠侠3 超越歌谭 54
潜龙谍影V 幻痛 12
血源诅咒 16
异形 隔离 48
狱刃 10
中土 摩多之影 39

PSV

迪士尼无限2.0 漫威超级英雄 50
乐高蝙蝠侠3 超越歌谭 54

Wii U

迪士尼无限2.0 漫威超级英雄 50
毛线耀西 44

X360

FIFA 15 46
刺客信条 叛变 20
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄 50
孤岛惊魂4 56
古墓丽影 崛起 3
极限竞速 地平线2 60
乐高蝙蝠侠3 超越歌谭 54
潜龙谍影V 幻痛 12
异形 隔离 48
中土 摩多之影 39

Xbox One

FIFA 15 46
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄 50
孤岛惊魂4 56
古墓丽影 崛起 3
光环5 62
极限竞速 地平线2 60
乐高蝙蝠侠3 超越歌谭 54
量子破碎 18
潜龙谍影V 幻痛 12
日暮城狂欢 8
异形 隔离 48
中土 摩多之影 39

双尖塔

注目作品直击

3 古墓丽影 崛起
4 P.T.
6 COD 先进战争
8 日暮城狂欢
10 狱刃
12 潜龙谍影V 幻痛
16 血源诅咒
18 量子破碎
20 刺客信条 叛变
22 活至黎明

唱诗台

两大发布会亲历

24 2014科隆游戏展微软展前发布会亲历
28 2014科隆游戏展索尼展前发布会亲历

大礼拜堂

科隆展现场秀

32 展台秀
39 精彩新作报道

珍宝厅

历数科隆展妙趣

64 游记
71 试玩补遗
74 编辑议题

RISE OF THE TOMB RAIDER



古墓丽影 崛起	Square Enix	动作冒险
多机种	Rise of the Tomb Raider	美版
	2015年末	游戏人数未定	对应年龄:17岁以上
	售价未定		

科隆游戏展话题之作No1！



本次科隆游戏展的最大话题当属《古墓丽影 崛起》被Xbox平台独占。当微软在发布会上展示这一消息时，全世界玩家都不敢相信自己的眼睛。游戏开发商水晶动力在会后立刻更新了一封告全体粉丝书，介绍了为什么独占的原因。直到今天这个话题依然被玩家们津津乐道，至于游戏本身其实并没有什么实际内容放出。看来要等到明年E3才会有猛料暴出。

从孤岛到雪山

本次科隆游戏展上展出的《古墓丽影 崛起》画面其实是由E3上的那段宣传片剪辑而成的。在那段视频中，劳拉似乎遇到了一些心理问题。本作的前传小说《古墓丽影 万仙》(Tomb Raider: The Ten Thousand Immortals)将于今年10月登场，小说讲述劳拉和好友萨姆从卑弥呼女王统治的小岛逃出后(即2013版《古墓丽影》)，萨姆仍然身染巨毒。为了寻找灵丹妙药，劳拉去寻找一件传说中的神器。

这本小说表明《古墓丽影 崛起》的故事发生于劳拉在龙三角的冒险之后，从标题上的“崛起”也不难看出，经过初次冒险后劳拉并不是就此蜕变为后来那个无所畏惧的冒险女杰，而是还要经过一些心路历程。目前游戏放出的大部分视觉图中，劳拉都是身着冬季登山服在雪山作战，相信这就是游戏的舞台。



限时独占or永远独占

《古墓丽影 崛起》为Xbox系平台独占的消息传出，最失望的当然那些只有PS系主机的系列粉丝。由于今年陆续发生过《丧尸围城3》、《崛起 罗马之子》跨PC平台的事件，玩家普遍认为本作应该只是限时独占。菲尔·斯宾塞在接受外媒采访时提到：微软并不拥有《古墓丽影》的版权，也并未买下开发商，但他保证在2015年末之际只有在Xbox平台才能玩到本作。这席话表明微软对于本作的独占是有时限的，但独占时限是多久恐怕只有当事人才清楚了，就算独占时限结束，也未必就会跨上其他平台，特别是和Xbox One正在竞争的PS4平台，微软肯定会百般阻扰。

为何选择独占？

水晶动力及其高管发布的声明和谈话表明，《古墓丽影 崛起》的诞生和微软的大力支持是分不开的。2013年的《古墓丽影》尽管好评如潮，但Square Enix一直对销量不满意，直到今年年初才宣布销量达标。实际上该作的销量早已突破了600万，如果这么高的销量还不算叫座，那么开发新作的确要再三商量。微软采用了和《丧尸围城3》类似的做法，通过全力资助来加速新作的开发。而菲尔·斯宾塞也明确指出，本作的独占就是了为了和SONY的《未知海域》抗衡，因为这正是微软缺少的类型。可见选择合作是一种双赢的行为，而对于玩家来说如此优秀的游戏能够早日推出续作，自然也是一件天大的好事。





© Square Enix Ltd.

文 乐小游 美编 anubis



P.T.

作为老牌恐怖游戏，“《寂静岭》系列”已经淡出玩家的视线好久了。就当人们猜想Konami是否已经将这个品牌搁置的时候，小岛秀夫突然站出来说要亲自开发“《寂静岭》系列”的最新作，而且前不久也放出了本作的概念试玩DEMO。这个消息让很多恐怖游戏爱好者为之雀跃，那么究竟游戏要如何表现出别样的恐怖氛围呢，接下来就配合名为《P.T.》的试玩DEMO，给读者们展示本作独特的魅力吧。

久违的日式恐怖袭来 你准备好了吗？

P.T.		Konami	动作冒险
PS4	P.T.		美版
	2014年8月13日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	免费		

7780s的由来

早在《P.T.》这款游戏刚公布的时候，就已经有信息暗示本作和寂静岭的新作有关了。细心的玩家可能会好奇本作的制作组为何命名为7780s，当听过小岛秀夫的访谈节目后，玩家们便能知晓其中的玄机。小岛在访谈中说道：“日本国内有一个名为静冈的县”，而这个县的占地面积正是7780平方公里。最重要的是静和冈两个字在英文里的翻译就是Silent和Hill，这和《寂静岭》的英文名称不谋而合，7780s的谜题也迎刃而解。小岛秀夫从一开始就在下一盘很大的棋，一种将无数玩家目光汇聚于此的博弈，不得不佩服小岛大神的策划方式实在是高。


■图为小岛秀夫（左）和导演Guillermo del Toro（右）


■帅气的弩哥

强强联合，怎能不玩！

作为Konami现在当仁不让的首席游戏制作人，小岛秀夫近年来一直活跃在玩家们的视线中。公司旗下的众多知名游戏品牌都和他有着千丝万缕的关系，除了看家大作“《潜龙谍影》系列”外，越来越多的游戏都在打着小岛的金字招牌向外推广。由小岛组亲自研发的游戏引擎——Fox，更是凭借强大的技术实力应用到了诸如《胜利十一人 2014》这种本与小岛秀夫毫不相关的系列当中。而根据目前的相关情报，“《寂静岭》系列”的最新作将由小岛工作室和著名导演吉尔莫·德尔·托罗(Guillermo del Toro；代表作《鬼童院》《刀锋战士 2》以及《环太平洋》等）共同打造。而游戏的主角原型更是找来了热播美剧《行尸走肉》中的人气角色弩哥——诺曼·瑞杜斯（Norman Reedus）前来出演。如此强大的制作阵容，加上《P.T.》的良好表现，相信小岛组能够再次带给玩家们惊喜。





《P.T.》 高素质的互动游戏预告片

除了制作小组的名字暗藏玄机外，作为游戏的宣传 DEMO，《P.T.》也是给足了玩家悬念。实际上 P.T. 就是 Playable Teaser 的缩写，翻译过来就是游戏预告，所以《P.T.》这款游戏完全可以看作是一段带有收集和解谜要素的游戏宣传视频，在正式版的《寂静岭》新作中应该不会收录。而当玩家费尽心力将这支互动游戏预告片通关之后，才能完整欣赏真正的新作预告片，所以说小岛秀夫的世界我们永远不懂。

《P.T.》通关感受

整个游戏通关之后会让你有一种如获重生的感觉，为什么这么说呢，因为游戏烘托出的那种压抑恐怖的气氛实在是非常到位，操作的过程中几乎没有明显的提示，所以在没有任何攻略的帮助下，想要将本作通关难度不小。游戏所有的场景全部集中在一个封闭的走廊当中，除了主角一开始醒来的密室外，玩家要在这个仅有一处拐角的走廊内寻找逃出的方法。

本作采用了恐怖游戏中并不常见的第一人称视角，这点和之前在PS4专辑上做过攻略的《Outlast》颇为相似，但是整体的代入感明显比后者更为强烈。除了借助于小岛组强大的游戏开发引擎Fox所打造的逼真游戏画面外，游戏的音效更是令人记忆犹新。尤其是当你佩戴上带有7.1声道的耳机时，那效果绝对比看恐怖电影更加刺激。编辑部的同事们一开始玩本作的时候都是用电视音响外放的，之后得知耳机是通关的重要道具时，纷纷表示要戴上耳机重玩游戏，充满层次的音效令本作更加惊悚。难怪小岛秀夫在接受访问时说玩《P.T.》时一定要带上耳机才能完整体验游戏，真是恶意满满的提示啊。

虽然只是试玩性质的DEMO，但游戏的内容可一点也不含糊。本作的物体材质非常逼真，在对墙壁以及木头这种物体的建模处理上非常用心，画面的细节也是令人惊叹。当然最为主要的就是短短的流程中依然有着很多值得分析的剧情提示。别看场景只有一个走廊，但想要体验《P.T.》的全部内容还是要花不少心思的。诸如照片碎片的收集，墙壁上的文字，厕所里的婴儿以及走廊内随处可见的相框，这些都和游戏有着千丝万缕的关系。还有些新奇的设定，比如在游戏的后半段进入无限循环的走廊后，只要在楼梯口背对着门打开，然后再转身进入房间，那么loop之后的走廊就一定是开着灯的，所以只有在反复的尝试中才能真正体会到本作的魅力。





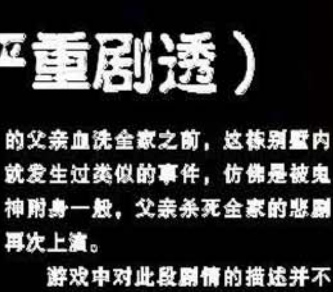
剧情分析（严重剧透）

可能有些读者看到这里后会产生些许怀疑，这么简短的试玩DEMO能有什么剧情可透的呢。实际上不仔细分析的话，本作的剧情确实难以被人发现，只有仔细观察和聆听游戏中时常出现的语音后情节的碎片才能浮出水面，当然还要配合玩家自身的分析才能进一步理解游戏想要传达给玩家们的故事。

当游戏进行到看见厕所内未成型的婴儿尸体后继续向前走，此时走廊的尽头处的收音机内会为各位玩家讲述一段骇人听闻的故事。大致描述了之前住在这栋别墅的一家人，在某个周末的家庭聚会当中，父亲用来复枪射杀了怀有身孕的母亲，这时她正在勤劳地做着家务。而当儿子看到了这一幕后同样惨遭杀害，之后父亲又用婉转的手段结束了女儿的生命。随后的收音机中再次提到了一件事，早在这个凶残的父亲血洗全家之前，这栋别墅内就发生过类似的事件，仿佛是被鬼神附身一般，父亲杀死全家的悲剧再次上演。

游戏中对此段剧情的描述并不全面，但在场景中的细节中还是能够依稀察觉到一些蛛丝马迹。比如





在浴室墙壁上偷窥的情节，这个圆形的小孔极有可能是当时子弹穿过墙壁留下的痕迹。而洗手台内的婴儿尸体正是怀有身孕的母亲的骨肉，能够附身于主角的女鬼就是家中的女儿，突然跳出来将主角抓回房间的应该是被丈夫杀掉的女主人，而用讲故事的口吻，从收音机里不断传出的声音正是知道全部真相的儿子。利用耳麦的功能通关之后，收音机再次响起，大致内容如下：

我的父亲是一个每天重复着同样生活的人，吃同样的食物，做同样的事情，玩同样的游戏。但就在这日复一日的平淡中，父亲突然有一天发狂似的将全家人杀害。但对我而言倒是没什么关系，反正活着也是无聊的要死，不过我依然会带上我心爱的玩具回来的。

最后的通关动画中除了能看到美剧迷们熟悉的弩哥外，更是出现了寂静岭的英文名称LOGO。不过与系列以往不同的是，这次的英文写做“SILENT HILLS”，较比以往多了个S，跟制作组名字中的7780s首后照应，估计想要用英文的复数形式体现本作的恐怖感会成倍增加吧。如果说收音机里的声音就是家中的儿子，那么惟一令人感到疑惑的就是说话的音色。这个声音听起来更像是一名中年大叔发出来的。这里大胆推测一下：当年的儿子并没有死，而是活了下来并长大成人，又或者以鬼的形式继续生长，就是等待有一天能够了结这一切。以上仅代表个人猜测，如有雷同，纯属巧合，真正的答案只有等待喜欢玩神秘的小岛秀夫来亲自解答了。

文 纱迦 美编 心の永恒

今年的“年货”看起来似乎还挺不错，至少比去年的《COD 幽灵》卖相好不少。在本届科隆展开始之际，本作的多人模式也露出了端倪，其进化幅度可以说是继《COD 现代战争 2》之后最大的一次。本次报道也将集中于多人联机部分，接下来就不多说了，让我们赶紧来看看！

COD 先进战争		Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty: Advanced Warfare		美版
	2014年11月3日	游戏人数未定	对应年龄：未定
	售价为X360/Xbox One/PS4/PS3：59.99美元		

10/10 现场人气

8/10 总体表现



多人模式情报大公开



Pick 13

本作的角色装备系统可以简称为“选 13”，游戏中一共提供了 13 个自定义栏，包括主武器、副武器、每个武器的配件、技能以及本作新增的强化骨骼战斗服。本作选 13 的范围甚至还包括了连杀奖励。自认技术不精的玩家，如果觉得太多的连杀奖励没有意义，可以直接将其取消以换取多的点数分配给其他装备。此外本作依然保留了“《COD 黑暗行动》系列”的外卡系统，通过消耗额外点数让某一项得到加强，实现诸如双主武器、武器配件栏 +1、同类技能携带数 +1、连杀奖励栏 +1 这样的强力效果，可以说是一个让各种级别的玩家都能享受乐趣的设定。

补给品

在本作中当玩家完成战场挑战之后，可以获得空投补给。这种补给和连杀奖励不一样，玩家需要在战斗结束后打开，里面包含着 3 个随机物品。补给品的种类多种多样，包括特殊武器、特殊皮肤，还有全新的设定——外挂。外挂的效果和《泰坦天降》的强化卡类似，它是消耗品，使用后就会消失，但它可以提供玩家很多强力效果，有的甚至能整局发挥作用。

补给品还有珍稀度的设定，目前已知有 3 个级别，最低的是绿色的入伍级（Enlist），然后是蓝色的职业级（Professional），最高的是黄色的精英级（Elite）。看起来似乎是个大坑，而且不排除小额交易的可能。不过只要玩家达成特定条件，游戏也会赠送一些基本的补给品，在战役模式中满足特定条件也有机会入手。



©2014 Activision Publishing, Inc.

强化骨骼战斗服

这是本作的卖点之一，士兵们都身穿极具科幻色彩的强化骨骼战斗服作战，可以做出一些超人般的动作。在预告片中我们看到了空中冲刺、地面平移、高跳、钢拳等多种特性，这些都来自于这身装甲。而在多人模式中，强化骨骼战斗服还有多种多样的技能，不过发动技能需要消耗电力，以限制玩家无限使用这些逆天的动作。一些强力的效果更是会直接耗光全部电量，并且不能恢复。已知的战斗服效果包括：

护盾： 一只手展开强力护盾，持续消耗电量，并只能使用单手武器。

加速： 提高玩家的移动速度。

强心： 让玩家的自动回复效果加强。

隐身： 完全静止时基本看不见，但行动时比较明显，而且一开枪就会强制取消效果。

滞空： 在空中停滞一段时间。

防爆： 自动弹开敌人的爆炸物。

值得一提的是这回玩家的爆炸物和战术雷也是通过强化骨骼战斗服发射的，而不是像过去那样手动扔出去。本作同样增加了不少具有未来气息的新玩意儿，例如视频中出现过的标记雷，扔出之后会自动标记范围内的所有敌人，玩家甚至能透过墙壁看到其位置。



连分奖励

多人模式的核心——连分奖励在本作中也有一些变化。主要是加入了升级的设定，玩家可以强化每种连分奖励的效果，但相对的要想发动就需要更多的分数。究竟是增加发动次数好，还是提高发动后的回报好，这就需要玩家自行斟酌了。

连分奖励的升级方向还可以是复数的，例如自动炮台就可以选择升级为榴弹炮台，或是变为由玩家来操控的遥控炮台。关于连分奖励的情报目前还不是很多，关于升级内容就更少了，一些经典的连分奖励如 UAV、空对地导弹、无人攻击机、空投、重甲、卫星炮都会继续于本作中出现，不过性能和名字多多少少都会有些变化。



武器库

本作多人模式登场的武器数量之多，堪称系列第一，据官方声称达到了 350 种以上！当然能达到这个数，主要是因为本作每一种枪都会有很多种版本，不同的版本性能各异，例如增加伤害但降低精度、增加射程但降低伤害等等。

尽管 350 这个数字有吹水之嫌，但本作的武器库依然值得称赞，因为它加入了很多符合先进战争主题的新枪，而且这些枪中不乏能量枪，而不光是传统的火药枪。在官方放出的视频中，我们看到了电磁狙击枪 MORS、脉冲霰弹枪 Tac-19、激光枪 EM-1。这些未来武器的引入势必会让玩了 7 年的老鸟们饱尝新鲜感。能量枪的特征是不受弹数限制，但一般会有过热的设定，或者弹匣容量有限。



多人模式试玩体验



本次科隆展上《COD 先进战争》的试玩锁定在了网战部分上，虽然试玩台规模非常惊人，但是因为玩家们的热情也非常高涨，所以我们还是排了颇长的队才最终玩上了这款作品的试玩 DEMO。

网战的内容就是最简单的 TDM，地图是一个现代化城市的工作站区域，中央有一个巨大的房间，这里是交火最密集的地点，但是玩家也可以通过场景两侧迂回到敌人后方。

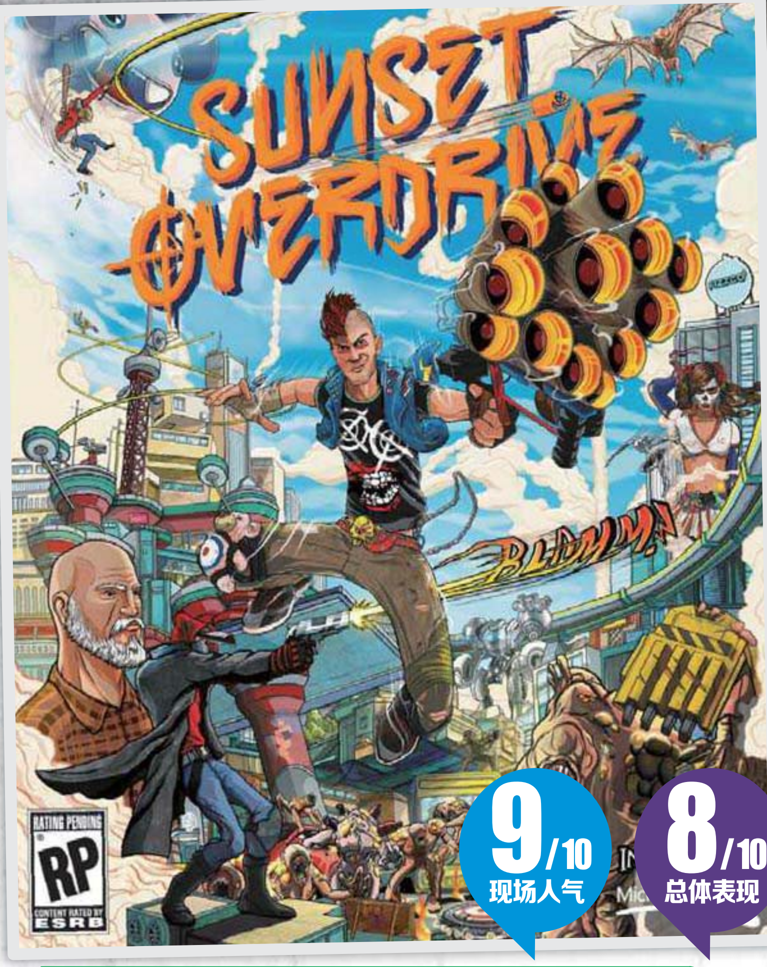
本作的网战上手第一个感觉是和《泰坦天降》有一定的既视感，不过这个感觉会随着深入了解游戏的操作后在一定程度上淡化，因为两者的操作手感上有着一定的差异，后者的驾驶员操作起来动作灵敏，而且能够进行快速的二段跳和壁走，感觉就像是在使用一个能够开枪射击的忍者，而在《COD 先进战争》中，主角身上强化骨骼的重量感也被很好地还原到了游戏当中，移动时少了一分过往作品的迅猛，多了一分沉重，二段跳时也能够感受到战斗服的些许喷射延迟。不过新加入的侧滑功能很好地缓解了这种笨重感，玩家所使用的角色不但可以在地面上进行快速的侧滑和后滑，甚至能够在空中发动，让人觉得自己似乎是在同时操作《泰坦天降》里的泰坦和驾驶员。

因为时间关系，对于游戏的调整配置界面稀饭我只是匆匆一瞥，可以看到本作有起码三个 perk 槽，通过特殊的卡片强化后还可以获得额外的 perk，同时强化骨骼战斗服可以选择 LB 键对应的技能，功能多种多样，最基本的就是短暂时间内提供护盾对抗伤害，后面稀饭我也试了一下隐身效果，在远距离可以非常有效地迷惑敌人。



相比起 perk，游戏中的武器虽然都充满了近未来感，但是类型比较寻常，我惟一试到的新类型武器是两挺手持机关枪，他们的重量非常惊人，只能够通过嫁接在强化骨骼上使用，玩家的 LT 键和 RT 键分别对应左手和右手机枪的发射，操作类似于《边境之地 2》中开启了技能的狂枪手。这把武器默认准星大得吓人，而且武器没有举枪的概念，玩家只要按下其中一个扳机键对应的机枪就会开火，而只有机枪在处于正常射击状态中时，准星才会缩小到正常的尺寸，方便玩家瞄准。因为这个特性，这把武器在《COD》风格的快速战斗中比较吃亏，只能够在防守和封锁路口时有所贡献，正面遭遇战一般打不过其他武器，但或许可以通过强化部件来改变其性能特点。

总体而言，《COD 先进战争》保持了系列网战的一贯水平，快节奏而且乐趣十足，配合上近未来题材带来的种种新元素，可以想象本作将会在今年年底再一次引领网战风潮。



9/10 现场人气

8/10 总体表现

日暮城狂欢	Microsoft	动作冒险
XOne	Sunset Overdrive	美版
2014年10月28日	游戏人数未定	对应年龄：17岁以上
售价为59.99美元		

早在 E3 上就已经确定发售日的《日暮城狂欢》，在本次科隆游戏展上又放出了大量新情报，同时提供了更多的试玩。作为今秋的 Xbox One 独占大作之一，而且还确定会推出同捆主机，本作的表现牵动人心，下面就让我们赶紧来看看又有哪些激动人心的新情报吧！

文 纱迦　美编 心の永恒

新情报汇总

乱世我称王

本作的开场动画日前已经公布，这段动画介绍了游戏故事的起源。出人意料的是，看上去桀骜不驯的刺头主人公，最初只是一名推着垃圾车的清洁工。虽然造型没什么大的变化，但气质和后来游戏中完全不同。当盛大的派对结束后，落寞的他正在收拾垃圾，突然看到一群变异者冲过来，吓得他翻墙而走。而在高楼天台上，他发现整个城市已经陷入疯狂之中。但他并没有陷入绝望，而是决定享受这个乱世。而游戏真正的故事在 17 天后正式展开。



试玩实录



我们非常幸运地在科隆展开始之前就在微软的试玩会上玩到了《日暮城狂欢》的试玩内容，这一次的试玩内容丰富程度比起 E3 更上一层楼，被分为两段，分别是一次关于最新情报的内部演示，和试玩游戏的单机部分的其中一个任务，下面我将会按照顺序讲解这两者内容中的亮点。

全新内容演示

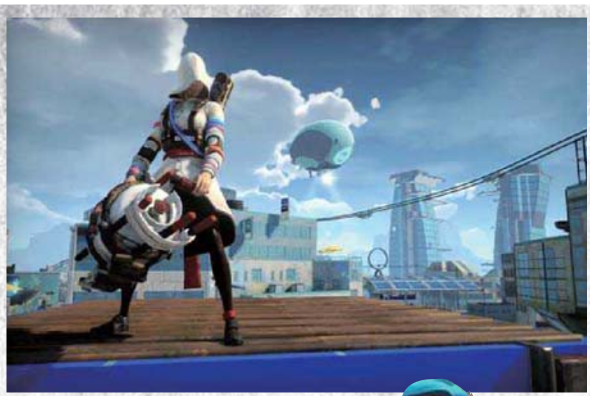
这一部分内容因为涉及到尚未公布的新情报——仅仅是对当时而言——所以我们只能观看由工作人员演示的操作。这一段操作的亮点非常多，为了方便各位读者理解，我这里就不按顺序描述，而是单独列出来。

1. 新的敌人：城市里除了那些喝了能量饮料后从人类变异而来的怪物和无法无天的暴徒，还有装配着高科技武器的机器人部队，他们都是由制造了这场灾祸的 FizzCo 公司所派出，目的自然是为了消除日暮城中因为能量饮料而发生的灾祸。虽然玩家扮演的主角并没有发生变异，不过作为知情者自然也逃不了要被灭口的无妄之灾，所以这些机器人也会是玩家的敌人，他们和变异



同捆主机

此前有传闻称本作将会推出同捆 Xbox One 主机的版本，这一消息在科隆展上得到了证实。如之前的传闻一样，这个同捆版将会同捆一款白色的 Xbox One 主机，机身和手柄全部采用白色设计。这个限定版的价格为 399.99 美元，包含《日暮城狂欢》游戏的下载码，不包含 Kinect One。它将与游戏一起在 10 月 28 日发售。





自定义无限

本作支持 8 人联机，玩家可以对自己的角色进行精心打扮。虽然这在今天并不是什么十分罕见的设定，但游戏的创意总监马库斯·史密斯（Marcus Smith）和游戏导演德鲁·穆雷（Drew Murray）依然在采访中反复强调多样性对玩家的重要性。游戏的自定义元素并非全部出自美国人之手，而是由来自世界各地的工作者们共同完成，喜欢东方元素的人也可以找到适合自己的风格。设计者还专门展示了穿着类似《刺客信条》服装的女性，很明显是在恶搞育碧关于《刺客信条 大革命》没有女刺客的设定。



体一样存在着多种类型，除了普通的机器人，还有使用两把光剑的近战型和能够发射大威力能量炮的轰炸型敌人，剧情中的一个 BOSS 菲兹仔气球机器人恐怕也是这个系列的产品之一。

2. 更多变异体：除了常规的像是丧尸一样的变异体和早早就公布过的海克巨怪还有喷射怪，本作中还有能够飞檐走壁的犬状敌人、身上有着集装箱能够不断产生小变异体的大怪和能够飞翔并喷射火焰和虫群的蝙蝠状敌人，统统都是难缠的对手。

3. 虽然之前的预告视频里玩家扮演的主角就在开口说话，没想到在游戏里根据性别不一样角色的声音也不一样，不排除会有像《黑道圣徒 3》和《Ⅳ》里的那种一个性别多种声线可选的情况。说到《黑道圣徒》和声音，在演示关卡中玩家需要和一个拉拉队刺客组织（别在意这个奇怪的组合）合作，而组织的领袖名叫温蒂（Wendy），玩过《黑道圣徒 3》和《Ⅳ》女性主角，并且选用了 1 号女声，恐怕会立刻认出温蒂的声音来，没错，两个声音都是由劳拉·贝利（Laura Bailey）配音，那口欧美小太妹腔还真是令人过耳难忘。

4. 除了枪械可以在多种类型之间更换，玩家也可以强化自己的近战武器，展示中的任务里玩家需要通过在核反应堆里通过超级核能高温加热来打造一把“盟约胜利之剑”的女性版，不清楚这把神剑的名字被娘化了是为了配合某种隐喻还是仅仅是对应展示中主角的女性性别。这把剑的威力非常大，砍变异体敌人是一剑一个，所以虽然近战不会是游戏中的主要战斗手段，但玩家在关键时刻用起来应该也能够起到救场作用。

单机部分试玩

虽然比起 E3 的混沌小队，微软试玩会上的这个单人任务的确能够让玩家更为了解游戏的设定，不过令人遗憾的是它的内容其实非常大路货，就是网络上已经流传了非常久的游戏单机演示部分，包括从一开始的市区赶往任务地点，充满了变异体还有暴徒的中央公园，以及被火炮轰炸的码头街区以及最后与 BOSS 对决的过山车轨道。

比起内容，游戏中其实更令人印象深刻的是其难度，变异体的攻击欲望非常强，几乎会一窝蜂地朝着玩家涌来，而且这一次情况不同于混沌小队，敌人的目标只有玩家一个，所以稀饭我在



试玩的开始起码被变异体搞死了三次，而在习惯了用保持在不同物体滑动和跳跃来让自己不那么容易变成目标后，我还被枪法精准的暴徒敌人起码搞死了两次，才算是习惯了游戏的节奏，正如我之前所说，游戏最大的问题并不是在其乐趣上，而是如何让玩家能够在保持移动和持续射击敌人之间找到一个很好的平衡。

游戏中还有风格槽的设定，也就是我们之前提到过的 AMPS 系统触发所需要的能量，玩家可以通过在不同物体上滑行和跳跃还有利用各种攻击方式杀敌来累积风格槽，每蓄满一级风格槽，角色就会获得各种类型的 AMPS 能力，而且这个系统还存在着连杀奖励，杀得越好玩家会被奖励的 AMPS 效果也就越多。问题是在遇到之前我提到过的移动和射击上的麻烦后，这个系统也就显得有点鸡肋，玩家需要花大工夫才能适应这种操作方式。

其实关于这一点，游戏的开发商 Insomniac Games 也意识到了这个问题，我们和前文提到的游戏演示部分的工作人员同住一家酒店，甚至是住在同一层，某次在搭电梯的时候碰巧遇上，对方便直接开口问稀饭我对《日暮城狂欢》的感受，而当我指出操作上的问题时，对方也痛快地承认了这一点。看来既然 Insomniac Games 已经知道了问题所在，相信在游戏发售时我们会有机会玩到一个操作更圆滑更顺畅的《日暮城狂欢》。



HELLBLADE

曾经打造过《天剑》、《鬼泣 DMC》等动作游戏的 Ninja Theory，在本次的科隆展上公开了他们全新的作品——《狱刃》。比较特别的是，本作并非是一款 3A 级大作，但也不仅仅是独立游戏，Ninja Theory 为其做了一个新的定义——3A 级独立游戏。虽说游戏的具体情报目前尚并不明朗，不过从 Ninja Theory 在《鬼泣 DMC》中的出色表现来看，本作同样值得喜欢动作游戏的玩家期待。

狱刃		Ninja Theory	动作
PS4	Hell Blade		美版
	发售日未定	本地 1 人	对应年龄：未定
	售价未定		

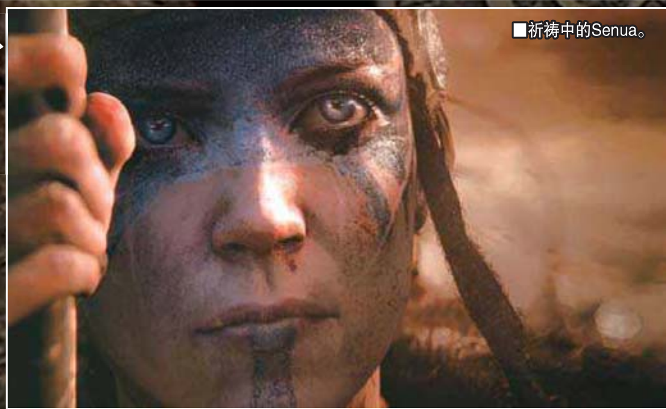
斩向地狱的利刃



■Senua的概念设定。

《狱刃》所公开的情报并不多，无论是游戏的世界观、还是角色的背景身世等等，均不明了，而游戏目前也仅仅处于初期开发阶段。不过从公开的预告片中，我们还是能对游戏有一个初步了解。

《狱刃》以凯尔特神话为背景，主角是名为“Senua”的女性，从她特殊的着装上来看应该来自异族。视频中，Senua 似乎正怀着强烈的信念进行某种祈祷仪式，鲜血顺着剑刃流下，周围的环境也随之发生变化，这是一片如同地狱般的未知世界，面对步步逼近的地狱怪物们，Senua 亮出了手中的利刃。



■祈祷中的Senua。

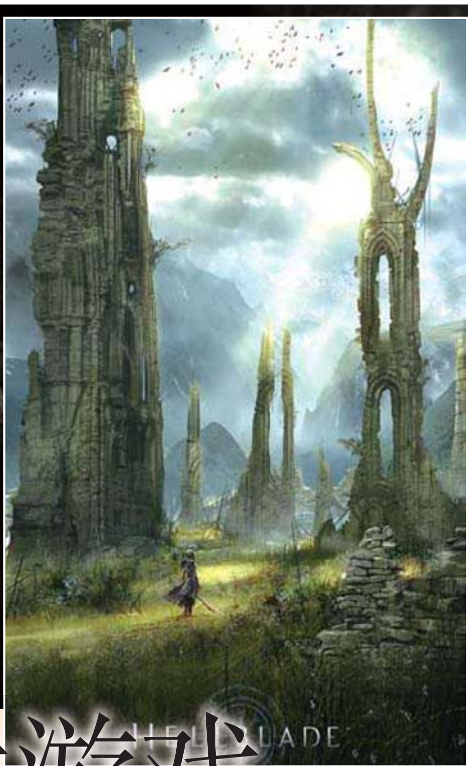


■似乎是某种召唤的仪式。

©Ninja Theory Ltd.

全新的作品

《狱刃》的标题听上去和游戏开发商 Ninja Theory 之前作品《天剑》遥相呼应，很多玩家也猜测本作会与《天剑》有所关联。但游戏制作人 Matthews 已经明确表示，《狱刃》将是一款全新的作品，剧情、角色等等与《天剑》并无关联。它并不是《天剑》的续作，甚至也不是精神续作。两款作品在开发理念及方式上就已经有很大的区别，《狱刃》将更加的灵活且精致。不过如果你喜欢《天剑》或是《奴役》的话，一定也会喜欢上这款作品的。

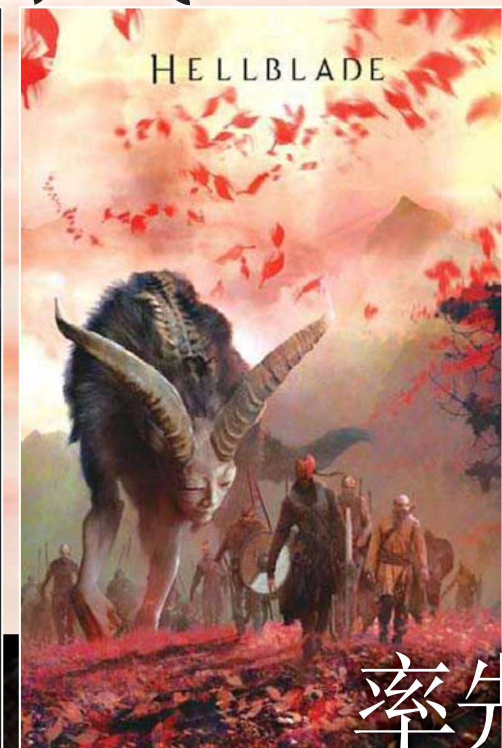




▲《狱刃》的艺术概念画。

3A级独立游戏





Ninja Theory 特别强调，《狱刃》是一款 3A 级的独立游戏。参与开发的只是一个 12 人左右的小团队，但这并不意味着他们会在游戏的素质上妥协。《狱刃》的特色主要体现在三个方面：忍者风格的战斗、充满魅力的角色故事以及独特的游戏风格。Ninja Theory 将尽全力在扭曲的游戏世界中塑造出一个富有深度的角色，她充满野性，意志坚韧又善于战斗。

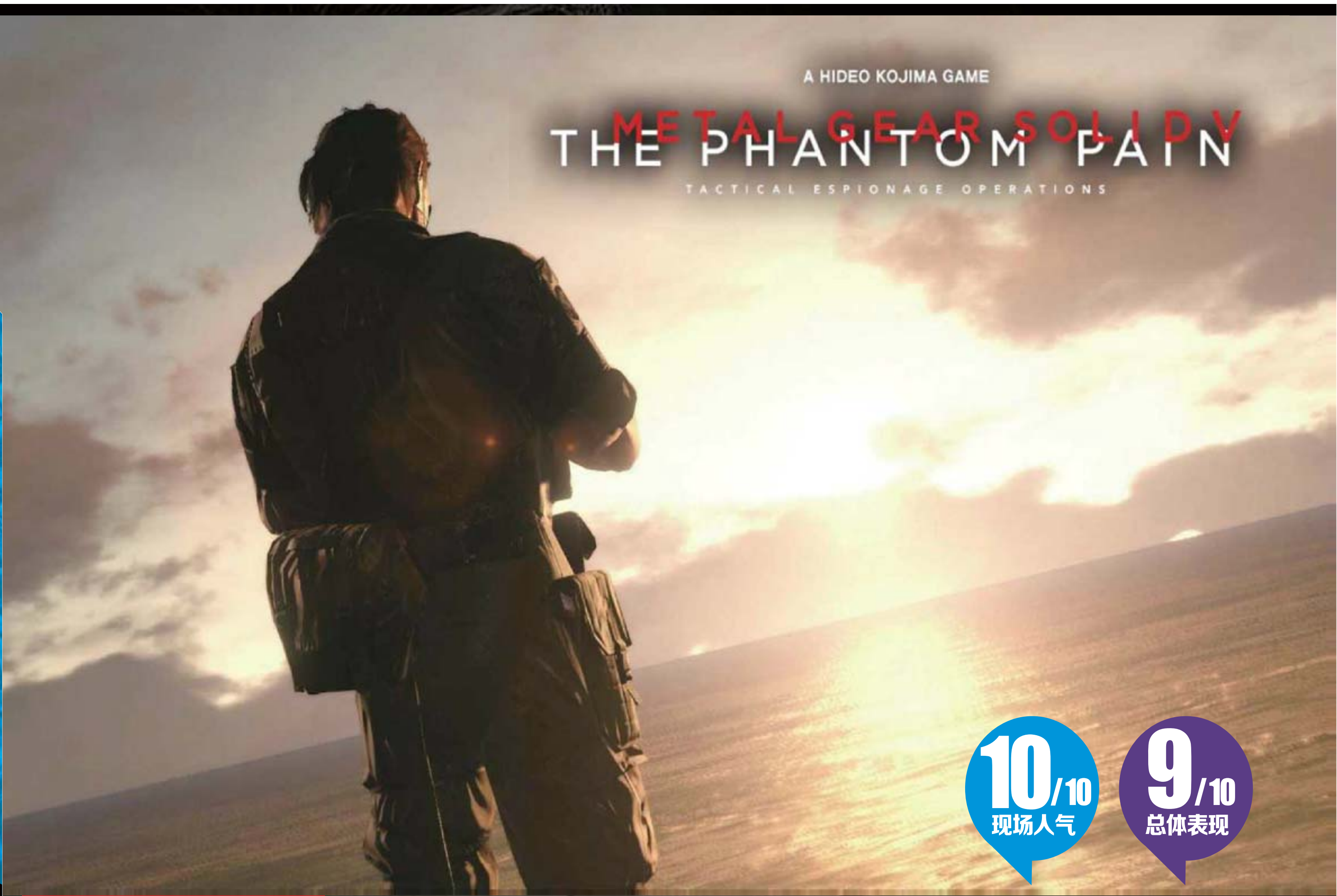
《狱刃》将会第一款由 Ninja Theory 自主发行的作品，并以制作出 3A 级水准的游戏为目标，但本作会拥有较小的容量，以及更低廉的价格。某种意义上来说，本作是 Ninja Theory 带给粉丝和支持者们的一份礼物。它并不会用大包大揽的态度去满足所有的玩家，但却能够提供更专注、更具特色的游戏体验。

率先登陆PS4





由于开发团队较小，因此 Ninja Theory 只能把重心集中在单一平台上，而本作将会率先登陆 PS4 平台。“索尼提供了一个非常棒的平台，那里有很多我们所需要的东西，可以安心地开发游戏。”制作人 Matthews 如是说。不过他同时也确认了本作并非由 PS4 永久独占，未来也有可能在 Xbox、甚至于 PC 平台上推出。



潜龙谍影Ⅴ 幻痛		Konami	动作
多机种	Metal Gear SolidⅤ The Phantom Pain		美版
	发售日未定	游戏人数未定	对应年龄：18岁以上
	售价为X360/Xbox One/PS4/PS3：未定		

文 大汉 美编 NINA

在本届E3期间，相信有不少的玩家对《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》（后称《幻痛》）那段宣传片印象深刻。在那6分钟里，我们目睹了Big Boss（大首领）如恶魔般的怒火在火焰中觉醒、卡兹则在“无界之师”被突袭的战斗中失去了肢体、从前的战友休伊被沦为钻石狗的阶下囚……配合悲壮凄凉的BGM《Nuclear》，想必许多系列玩家都会为之所动容。而在这2个多月期间。小岛秀夫又先后为我们带来了两段关于本作游戏流程中的演示，其中不仅含有序盘部分的一个任务，还涉及了本作多人模式的游戏内容，其精彩程度丝毫不亚于之前那段宣传片。在此就先请读者们暂时抛开本作沉重而悲壮的剧情基调，来感受一下《幻痛》为我们所带来的绝无仅有的游戏体验吧。


▲Big Boss在去拿山猫递过来的水时因为对义肢的不适应，这一细节被小岛秀夫巧妙表现。

BRIEF

演示的最开始，Big Boss和他的老朋友山猫在阿富汗的沙城暴中艰难骑行，不过即使是在这样恶劣的天气中，山猫却依然十分镇定地为Big Boss做了任务简报。在两人传递水壶的小动作中我们可以看到，“无界之师”崩坏后的9年，Big Boss的左手已经被义肢取代，而显然他还没能完全适应这个新“部件”。不过按照小岛的制作风格，左手的义肢在游戏中必定会有特殊的功能助玩家一“臂”之力。比如以往的游戏中，角色必须贴墙后才能通过敲击墙壁发出声音以吸引敌兵，然而在本作中，机械臂能够自己发出声响，从而达到吸引敌兵的效果。（不过其实打个响指也能达到相同的目的吧……）



©Konami Digital Entertainment



▲“让传奇再现吧！”

本次演示的主要任务是调查落入敌手的卡兹的位置，由于当时的阿富汗尚属前苏联的军事势力范围内，所以 Big Boss 依然需要只身潜入敌营，在没有任何友军支援的情况下获得情报内容。我们还看到，山猫将卡兹的墨镜递给了 Big Boss，告诉他你是惟一一个能将这副墨镜物归原主的人。

就在山猫完成简报打算离开时，他回头看了眼 Big Boss，下马对着他喊道：“去吧，让传奇再现吧！”这一句带着男子汉间无比信任的话，让人些许体会到了小岛曾在推特上“本作是关于热血男儿的一段故事”这句话的用意。

EQUIPMENT

在《幻痛》中，Big Boss 依然随身携带了在《原爆点》中出现过的 iDroid。通过这个便携设备，玩家能够了解到关于任务中的所有信息，包括地图、任务简报、天气预报以及 GPS 导航和功能菜单的作用，与系列以往作品中的无线联络装置相当。当然，本作中的 iDroid 已经比《原爆点》中要进化不少，最典型的例子就是能够充当 Big Boss 与母基地（Mother Base）的联络装置。玩过《和平行者》的玩家想必都清楚知道，游戏会有基地建设的系统，玩家在建设自己的基地的同时，也可以让基地中的开发班制作各种武器和道具。在本作中，玩家可以在任务进行期间随时使用 iDroid 来配置基地中的人员、下达基地建设指令以及向基地的开发班“下单”。值得一提的是，在向基地预定道具或武装后，会以空运的方式送到玩家眼前。而如果将空投地点设置成敌兵的头顶正上方的话……



▲iDroid的操作界面，虽然游戏发生在上个世纪80年代，但是居然会有这样的黑科技。



■幻影雪茄，亦称“时之雪茄”。

另外，由于本作是一款开放世界游戏，玩家可以自由决定潜入目标区域的时间和方式。而白天和夜晚不同时段里敌人的配置也不尽相同，如此一来玩家势必会需要花精力在时间调整上。于是小岛先生为我们精心准备了一支名为“幻影雪茄（Phantom Cigarette）”的道具，使用此道具后，时间会加速流逝，而 Big Boss 则会一直保持着抽烟的动作。如此一来玩家便能够自由调整潜入时间了。

除此之外，我们依然能够看到《和平行者》玩家所喜闻乐见的富尔顿气球回收系统。本作中的气球变得十分强力，除了能回收敌兵和人质以外，山羊、野狼乃至于集装箱、载具、AA 对空机枪等也都是一个气球带走，因此也获得了“反重力气球”的美名。

TIPS 小岛的恶搞！

倘若玩家在集装箱顶部使用回收气球，并且一直不从集装上下来的话，那么玩家将会随同集装箱一起被“搬运”回基地。





当然了，系列的经典道具纸箱子依然存在。在《幻痛》中，这一被系列玩家誉为“神器”的道具加入了新功能：Big Boss 不仅能直接从箱子顶端突然串出突袭敌人，还能够从箱子的侧面“弹射”出来，从而摆脱箱子被敌兵察觉后无法脱身的尴尬局面。还有更绝的，本作中 Big Boss 在套上箱子后可以立起来（如图），而箱子表面可以印上敌兵或者是性感美女的全身像从而麻痹敌人，这段影像在会场播放时引来了哄堂大笑，让人无不为小岛的恶搞能力所折服。

WALKTHROUGH



《幻痛》的操作方式大致与 PSP 上的《和平行者》相同，关于这一点体验过《原爆点》的玩家肯定已经有所了解。但是在操作流畅度方面却有了质的飞跃，连可攀爬的设施也增加了不少。同时 CQC 的动作不仅一如既往的干净利落，新的动作力量感十足，还追加了诸如将敌人拖入垃圾箱等地形 CQC，种类比以往丰富了不少。

视频演示中的任务发生在阿富汗，Big Boss 会在这片地广人稀的区域中驭马骑行，而本作中有着许多和自然生态互动的地方。比如随时可能发生的沙城暴，会极大地降低敌我双方的视野范围，因此也可以选择在沙城暴发生时推进，但是相应的，沙城暴气候中玩家若是在骑马或者徒步，则无法进行高速奔跑等移动，也会对潜入带来麻烦。

◀骑行时有这样的姿态，可以有效降低敌人察觉的机会。

TIPS 小岛的恶搞！

游戏中的白马君会拉便便，而这些粪便不仅仅只是排泄物。若是刚好有敌人的载具高速碾过粪便时，车辆便会打滑，车上的敌人也会进入晕眩状态。这时候玩家可以大摇大摆的靠近后连车带人一起用反重力气球运回基地



游戏中有着不少十分有趣的玩法，譬如被敌人发现时，敌兵会呼叫 HQ 并唤来直升机作为支援，这个时候想要驾车夺路而逃几乎与送死无异。然而演示中却为我们展示了一种十分奇葩的直升机打法：玩家可以将一枚 C4 炸药安装在吉普车或者是集装箱上，当敌机低空飞至其正上方时，可以利用富尔顿气球将安置了 C4 的物品吊起，在空中与直升机交汇时引爆 C4。敌人的直升机便会应声坠落，并引起一片大混乱。相信在正式游戏中，这样激发想象力的打法还会层出不穷。



▲在离开敌人领空前，丝毫不能懈怠。

与《原爆点》一样，在《幻痛》中玩家的潜入路线十分自由，与此同时望远镜和 iDroid 可以为玩家提供巨大的帮助。望远镜能够将敌人标记，以方便在地图上查找到敌人的位置，而 iDroid 的导航功能如大多数沙箱游戏中的语音导航一样使玩家在流畅的游戏中避免迷路。

小岛先生在游戏最初公布时，就宣称本作的潜入方法和路线数量是近乎无限的，同时游戏本身也将鼓励玩家用多种方法潜入。游戏里会有多次前往相同区域的任务出现。但即便如此，敌兵的 AI、分布、甚至是装备都会在每一次被“入侵”后进行调整。比如科隆游戏展中所展出的演示影像虽与 E3 的 Demo 为同一个任务，但是由于 E3 期间潜入时 Big Boss 用了太多次爆头，使得科隆展的演示里，大多数敌兵佩戴了钢盔，爆头战术也就无法再次活用。

当玩家通过导航一路达到目的并找到了目标文件后，还需要自己寻找离开敌区的方式。这与《原爆点》也完全相同，玩家需要指定友军的直升机在某个地方待机后，想尽各种手段到达那里与友军汇合。而即使爬上了回程的直升机，也有可能遭到敌人的对空打击，因此需要 Big Boss 在舱门边待命片刻，等确立安全后才会关闭舱门。

MOTHER BASE

《和平行者》中加入的基地建造系统可为游戏中的一大亮点，受到了玩家的广泛好评。通过战场中对敌人物资资源回收从而建造基地的想法不仅契合了游戏剧情中建造基地的任务，同时也极大的增加了游戏的耐玩度。





在《幻痛》中，基地建造系统又进一步得到了强化，其内容丰富程度让人为之咋舌。相信在《和平行者》中，玩家们的一大怨念就是由于机能的限制，无法操作角色进入亲手建造的基地。然而在本作中小岛秀夫将满足这些玩家们的愿望——玩家能够进入这个由自己建设的巨大基地。其中不仅能够看到基地中自己所建造的每一个细节，连在任务中抓取的敌兵、山羊以及载具都在基地中一一存放着，玩家能够在这巨大的基地中闲逛，调配各种资源，同时分配卫兵部署。仿佛重现了小时候建造军事基地的童年梦！

▶通过直升机欣赏自己基地的全貌，这样的感觉简直是要醉了！





▲在他人基地中的潜入，丝毫不亚于主线任务的紧张感。

游戏中的基地系统似乎还与多人游戏模式有着密切的关系。在科隆游戏展的小黑屋演示中，我们看到了玩家扮演的 Big Boss 潜入其他玩家的基地中窃取资源的游戏内容，而被潜入的基地也设置了各种陷阱和卫兵，可见基地中的卫兵布置需要有一定的科学性以保证不被其他的玩家轻易攻破。而在游戏的最后，由于 Big Boss 触发了警报，敌方基地的首脑也出现，而这位首脑不是别人，正是由其他玩家所操纵的 Big Boss，在他犀利的微笑中，简短的小黑屋视频结束，却留给了我们无尽的遐想：组队潜入他人基地、己方基地的安全建设、基地间攻防等，这些关键词带来的可能性让这款聚焦了世界玩家目光的游戏变得更加令人兴奋和期待。

MORE FOR EXPECTATION



▲入侵其他玩家的基地！这是系列从未有过的游戏体验。

E3 期间的那段宣传片让我们虐心，而这两段游戏实机演示则让我们充满了惊叹与期待。《幻痛》的系统与《和平行者》一脉相承，但是在画面以及玩法上得到了前所未有的进化。纵观“《潜龙谍影》系列”，本作在剧情上无疑是一个巨大的转折点，是一座“承上启下”的关键桥梁；系统使用的则是褒贬不一的《和平行者》系统。但是相信对于系列粉丝而言，光以《MGS》冠名之名便足以赚得期待。相信在不久之后，我们还将看到游戏中关于 Metal Gear、部队派遣以及 Solid Snake 是否在《幻痛》中登场的消息，同为“《MGS》系列”铁杆粉丝的你，相信也同小编我一样期待着 TGS 中本作的表现。

TIPS 小岛的恶搞！

为了区别各个版本，各个版本中都有如此的特殊箱子……小岛先生，请务必和我们讲讲这东西在战场里有个什么用。



文 八重樱 美编 小瑟



《血源诅咒》是由日本SCE联手From Software合力开发的一款PS4主机独占的动作角色扮演游戏。提到From Software，自然会联想到该社旗下大名鼎鼎人气绝伦的“《魂》系列”，无论是《黑暗之魂》亦或是《恶魔之魂》都凭借着独树一帜的战斗系统俘获了大批核心玩家，开创了“虐与被虐”游戏的新高峰。自从PS4发售之后，在这个全新平台推出《魂》新作的呼声一直不绝，不过显然制作方并不打算继续啃老本。这款名为《血源诅咒》能否在品质上超越“《魂》系列”，实现由量到质的飞跃呢？一起来了解一下吧！

血源诅咒		SCE	动作角色扮演
PS4	Bloodborne		美版
	预定2015年春	本地1人，网战人数未定	对应年龄：未定
	售价未定		







STORY

《血源诅咒》的舞台是一座位于遥远的东方、隐秘在山间与世隔绝的城镇Yharham。自古以来，这里蔓延着一种名为“兽之病”的怪病，正如名字所示的那样，一旦患上此病，就会宛如被野兽附身了一般渐渐失去理性，变成只会在夜晚时分徘徊的怪物。本作的主人公也同样是一位“兽之病”的感染者，他重回Yharham就是想寻找能够治愈此病的方法。当然，前提是他能够在接踵而至的怪物攻击下安然无恙的生存下来……

©2014 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

WORLD

本作的世界观设定参考了19世纪的英国维多利亚时代，在游戏中玩家可以看到大量哥特风格的古老建筑群、狭窄泥泞的街道、以及散发着刺鼻烟雾的瓦斯灯，漫步在Yharham，仿佛是穿越回了同期的伦敦，那种隐藏在繁盛背后的腐败堕落、寂静下蠢蠢欲动的恐怖，将透过每一处细节传达给玩家。







CHARACTER

目前官方还没有给出本作主角的名字，我们也无从得知他究竟是如何感染上“兽之病”的，只知道像他这样感染了“兽之病”但还未完全兽化的人因为战斗能力超强，所以大多会接受普通市民的委托，拿起武器猎杀那些已经彻底丧失了人性的“野兽”们，故此，他们也被称为“猎巫人”。

“猎巫人”所使用的武器是一把可变形的斧头和一把霰弹枪。这种“枪与剑”的组合不免让人联想到《鬼泣》或是《猎天使魔女》，但战斗却不像后两者那样强调爽快的手感，敌人的实力同样不逊于主角，玩家必须做到步步为营才能避免功亏一篑。







《血源诅咒》试玩体验





比起E3，科隆展上的《血源诅咒》试玩要厚道得多，因为前者只提供内部封闭演示，而后者则能够直接把游戏提供给玩家们试玩。在谈到游戏的具体内容之前，稀饭我个人可以给所有对本作关注的玩家一个肯定的答案：这就是一个披着19世纪黑暗伦敦风格的《黑暗之魂》。

继承优点的操作系统

对于任何玩过“《魂》系列”的玩家来说，《血源诅咒》的操作都是令人熟悉的，R1键对应轻攻击，R2键是重攻击，不过L1键和L2键的功能因应角色的特点进行了变更，因为玩家扮演的猎巫人左手是持枪，所以L2是开枪，而L1则是专用的武器变形键，单击一下武器就会改变形状，攻击的招式和性能也会随之产生变化。

不过游戏中的一些按键位置也发生了变化，有的应该只是版本差异，例如在DEMO中×键是调查，○键是翻滚，和稀饭我玩过的《黑暗之魂Ⅱ》操作反了过来。但△键从更换武器手持状态变成了特定的战斗外恢复技能则是有着游戏本身特色的更改。

前文提到过，本作中的武器可以更改形态，这指的不只是预告片中出现过的镰刃刀，试玩版中玩家还可以使用战斧，而两把武器的变形效果都不一样，前者的变形主要是镰刃的打开和收起，打开时武器攻击距离更远威力更高，但是动作硬直大，收起则是动作快威力小。而斧子则有点倒了过来，它的正常状态下攻击速度和威力约等于镰刃打开时的形态，但是变形后却会变成双手斧，攻击威力、范围和距离都有大幅提升，动作也不慢，不过代价是角色为了双持而失去了使用枪械的能力，L2键的功能也变成了重攻击。这种武器变形能力有点类似于前作中的武器单手持和双手持之间的变化，在合适的战况更改可以让角色的战斗表现得到加强。

仍是毫不妥协的难度

“《魂》系列”的难度一向是系列玩家津津乐道的地方，作为同宗同祖的作品，《血源诅咒》可谓是把这一点继承得非常完整，系列常规的转角怪物偷袭和场景陷阱上设置的恶意满满仍然随处可见，但更令人咂舌的还是游戏中的敌人数量，基本玩家角色一到大路上就会遇到四个以上的敌人，他们不但进攻意识强，而且随便哪一个的攻击打到玩家身上起码也可以带走三分之一的生命值。当然了，攻击对他们的停止作用还是很强的，所以使用双手斧的玩家如果能够算好提前量，还是能够用横挥的重攻击一次击中多个敌人，打出一种无双的感觉。不过相信我，这种事情最好不要随意尝试，不然代价惨重。



游戏在试玩过程中的帧数很足，没有之前E3封闭演示中出现的丢帧现象，不过操作似乎存在着一定的延迟，稀饭我在使用翻滚的时候会手贱连按，而游戏中会忠实地反应两次连按的效果，也就是角色会在完成第一次翻滚后在没有任何输入的情况下直接开始第二次翻滚，希望这只是DEMO中会出现的特殊情况，不然在实际游戏过程中这种设置还真是需要好好适应一下。

文 哪尼 美编 小瑟



《量子破碎》在科隆游戏展上公开了实际游戏演示，这款个性十足 Xbox One 独占作品终于揭开了神秘的面纱。游戏所强调的“时间停滞”系统巧妙地融入了 TPS 的游戏方式中，由此也带来了相当新颖的动作体验。并且游戏还将与真人短片相结合，营造出与众不同的“选择系统”。诸多特立独行的新元素让本作受到了不少玩家的期待，不过距离游戏发售还有很长的时间，还是先来了解一下最新的情报吧。

量子破碎	Remedy	动作冒险
XOne	Quantum Break	美版
	2015年内	本地1人	对应年龄：未定
	售价未定		

次世代的画面表现

从科隆游戏展公开的实际演示中，我们已经可以窥探到游戏的大致面貌。本作的画面表现相当出众，丰富的细节纹理、出色的光影处理、甚至于空气中飘动的粉尘等等，都让人感受到了次世代主机游戏强大的表现力。





时间崩坏

在《量子破碎》所构造出的世界中，由于人类在进行时间旅行的实验时发生了异常，从而导致了时间崩坏。游戏的男女主角——杰克·乔伊斯（Jack Joyce）与贝丝·韦德（Beth Wilder）也正是在失败的实验中，阴差阳错地获得了操纵时间的能力。为了修复因实验而造成的时间崩坏，他们将运用这种特殊的能力，与充满野心的反派保罗·瑟琳（Paul Serene）进行对抗。保罗同样拥有操纵时间的能力，并且还掌控着庞大的势力——君主工业（Monarch Industries），想要对付他可绝非易事。故事也将围绕着双方的交错与争斗而展开。



不一样的TPS

本作的开发商 Remedy 此前的作品《心灵杀手》，是一款充满互动性的动作游戏。因此在《量子破碎》公布初期，不少玩家都猜测本作的游戏方式会和《心灵杀手》类似。但实际上 Remedy 此次将会回归到自己更擅长的 TPS 领域，将射击和动作元素与控制时间的能力进行结合，为玩家带来与众不同的 TPS 体验。

在视频演示中，我们可以看到主角在奔跑中瞬间将时间凝固，之后便可以在远处将敌人射杀，或是靠近后用 QTE 将对方放倒，整个过程非常流畅，爽快感十足。面对手雷等攻击时，同样可以通过操纵时

间进行回避。而最为独特的是，当有巨大的货车向玩家砸来，即便是这样千钧一发的时刻，通过停滞时间便可以从危机中脱身，并从容地进行下一步的动作。

当然，除了主角之外，某些敌人也拥有停滞时间的能力，与此类敌人的战斗比较特别，仿佛停滞的时间也在不断地变化，虽说看上去双方还是用手里的武器进行较量，实际上比拼的则是对于时间的控制。由此也可以看出，“操纵时间”将会是本作的核心系统。











选择未来

通过玩家的选择来决定不同的故事走向，这样的“选择系统”已经被很多游戏所采用，不仅增强了真实性，也大大提高了代入感。不过《量子破碎》的选择系统则显得有些特殊，它将游戏与真人短剧相结合，并通过对立阵营的交替，营造出一种特殊的游戏体验。

在每一个章节的结尾，玩家将会以反派保罗·瑟琳的身份选择未来的发展方向，之后便能够欣赏到选择所引发的后果，并且是以真人短剧的方式进行展现。而当新的章节开始时，玩家则会回到主角一方，去体验由对手所决定的未来。这样的冲突感与对立感将贯穿整个游戏，官方也表示会让每个选择都表现出其独特的含义。

或许会有不少玩家对这种游戏与剧集交替进行的方式感到疑惑，不过开发商Remedy表示，他们认为在每个章节紧张的游戏体验过后，在咖啡和啤酒的陪伴下轻松地欣赏一小段短片，将会是非常不错的选择，张弛有度。当然这并非是强制的，玩家也可以暂时先跳过影片，之后再到平板或手机上慢慢观赏，如何选择完全取决于玩家自己。



《量子破碎》试玩实录



2013年的E3发布会上，微软向我们展示了《量子破碎》的原始概念，但在当时几乎没有一个人能够说得清楚这款作品到底会呈现出什么样的模样，一个融合了游戏和电视剧的作品又是如何运作的。而更令人感到失望的是，我们发现在2014年的微软E3发布会上仍然看不到这款作品的详细情报。但恐怕当时微软号称已经在发布会上忍痛割爱拿掉了一部分游戏内容的宣言是真的，他们把惊喜留给了科隆展，而那其中就包括了《量子破碎》的实际演示。所以，我们毫不意外地发现，在科隆展的会场当中，也有着《量子破碎》的封闭演示，而且这一次的内容还带着不少惊喜。

时空错乱与解谜

还记得在2013微软E3发布会上《量子破碎》预告里一艘轮船突然被空间转移到全新的位置，从而撞上了来不及收起来的吊桥的影像么？这就是《量子破碎》封闭演示留给我们的惊喜，在一段和发布会上类似的战斗之后，主角杰克击败了通过特殊盔甲进入到停顿时空中的敌人，似乎已经能够顺利渡桥，没想到因为时空错乱的关系，一艘原本离大桥还有一段距离的轮船突然被拉近了距离，猛然地撞上了大桥。

在大桥破碎的过程中，时空又陷入了停顿，整个场景也就变成了一个使用时空效应主题创作出的大型环境解谜关卡，许多在现实中不可能出新的通道在停顿的时空中都变成了现实，例如几辆因为桥梁毁坏而摔落到空中的车子偶然地在停顿的时空中形成了一条通道，让杰克能够沿着他们前进到下一个目的地。在整体时空已经处于停顿的情况下，部分时空还会出现反复的轮回，例如一辆出租车在不断重复撞上障碍物的过程，阻挡了通路。这时候杰克原本应用在战斗的能力此时也变成了解谜技能，他可以使用时间停顿能力来短暂停止这种时空轮回，以高速通过原本被阻挡的通道，也可以释放一个时空停止力场，让某个物品停止在恰当的地方，以形成让他通过的平台。但因为时空并非会一直保持停顿，所以杰克通过大桥的过程危机重重，他随时有可能会遭遇各种突发状况。当然了，作为主角福大命大是默认属性，所以他还是顺利地通过坍塌的桥梁来到了船身的甲板上，随着时空再一次恢复，轮船和船桥又在迅速地时间回溯到原本的状态，杰克似乎能够靠着船只摆脱敌人的追捕，而演示也在这时候结束了。

电视剧与游戏

在最初公布的时候，《量子破碎》除了一段轮船撞击大桥的影像，也展示了一段电视剧情节，而在封闭演示中工作人员也非常高兴地告诉我们，这也将会是《量子破碎》的一部分，也就是说一张《量子破碎》的游戏光盘中将会包括一款游戏和一部电视剧。显然这两者并非是粗暴地结合在一起，而是能够产生连锁反应。其中《量子破碎》的游戏部分专注于故事中的英雄们的经历，除了杰克之外应该还有另外两位获得了时间超能力的角色，而电视剧则是从反派，也就是尊主集团（Monarch Solutions）的角度讲述这个时空错乱的世界中发生的故事。根据工作人员的介绍，玩家在游戏中的行为和抉择将会对电视剧中的世界产生影响，所以玩家能够通过电视剧来进一步了解故事的背景，并获得更为深入的游戏体验。





从二代开始，“《刺客信条》系列”主要作品一年一作是惯例，现在育碧硬是提高了效率，一年来了两款主要《刺客》，而且两款作品的发售日之间相隔不到1个月，实在是让人既觉得兴奋无比又感到压力山大。这款开发代号为“彗星”的新作为《刺客信条 叛变》，该作将会讲述一个从刺客兄弟会叛变到圣殿骑士阵营的主角所经历的故事。就要与刺客们兵戎相见了，玩家们准备好了吗？

刺客信条 叛变	Ubisoft	动作冒险
多机种 Assassin's Creed Rogue		美版
2014年11月11日	本地1人	对应玩家年龄：17岁以上
售价为PS3/X360：59.99美元		

✣叛变时间线

《刺客信条 叛变》的故事发生在1752～1761年的北美地区，史上的“七年战争”也在这个时间段中展开。本作剧情接续《刺客信条 IV 黑旗》，主角谢伊的足迹将会遍布纽约、魁北克、阿拉巴马、阿巴拉契亚河谷、北大西洋这些城市和地区，其中纽约将会是游戏中的主要陆地城市。



■有冰川美景可以欣赏了。



老熟人 海瑟姆·肯维

由于《叛变》的故事与《刺客信条 Ⅲ》联系紧密（时间线上有一定的重合），并且谢伊后来又投靠了圣殿骑士阵营，而海瑟姆正是七年战争期间北美地区圣殿骑士的领导者，因此本作中康纳的父亲海瑟姆·肯维将会登场。相信这款作品能够讲述一些发生在康纳成长期间玩家们未曾知晓的故事。

✣刺客 x 圣殿骑士

从阿泰尔的故事开始，刺客和圣殿骑士之间就有各种剪不断的“情谊”，类似“交叉叛变”、“坠入爱河”等事件不断发生，而圣殿骑士给玩家们的感觉也从“邪恶的代表”逐渐被洗白成“与刺客立场不同的阵营”，总之在“《刺客》系列”发展的过程中，圣殿骑士一方形象的变化算是比较大的，这一点从角色外型上都能体现出来，圣殿骑士阵营现在的帅哥也不少了，而不再像当初那样除了凶神恶煞，就是短腿大肚子。

除了逐步将圣殿骑士洗白，制作小组还开始尝试给刺客兄弟会“抹黑”（兄弟会必须出点问题，才会有所谓的“叛徒”主角），当然目前看来这个“抹黑”应该不会太严重，但确实会提及一些关于兄弟会甚至以往的主角们“不能说的秘密”，至少他们不会像玩家们心中想像的那样完美。



■刺客与圣殿骑士，永远的好基友

“叛变者”谢伊·帕特里克·科马克

谢伊·帕特里克·科马克（Shay Patrick Cormac）曾是一名刺客兄弟会的成员，也曾与其他刺客一起并肩作战，但在一次任务失败之后，谢伊的想法产生了变化，他开始怀疑兄弟会的信念和动机，随后转而投奔了圣殿骑士阵营，并成为一名“刺客猎手”。谢伊个性狂妄冷酷，但他拥有良知，做事遵循自己的原则。

▼谢伊刺杀曾经的兄弟毫不留情





海陆内容兼顾

介绍了半天的背景，现在终于可以说说游戏具体内容了。从游戏的内容上来讲,《刺客信条 叛变》更接近于《黑旗》，游戏还是将陆地内容与海战内容相结合。从目前公开的两段试玩演示视频中我们可以看出（一场海战一场陆战），本作的海战系统会有很多新花样，让玩家打起来更爽，但真正变化大的还是陆地战斗。

《叛变》中的敌人是刺客，因此在任务中要面对许多以往不曾遇到的问题，以这次演示的袭击据点为例，刺客们在察觉到玩家之后会主动展开攻击或伺机刺杀（不过杂兵刺客似乎没法将主角一击必杀……），如果不能完美的完成任务，那么玩家就必须要面对一场混战。值得一提的是，本作中谢伊不仅有各种远程武器和各种爆弹，而且还有防毒面具（那就是一口罩好吧 -_-b），戴上它，丢敌人的时候再也不用担心熏到自己！



■本作的海战将会更加精彩

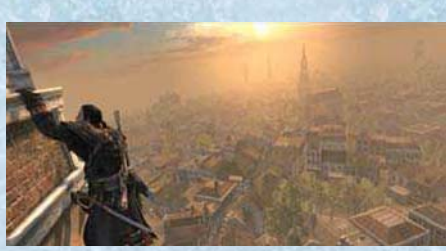


■本作中远程武器的地位似乎有所提升

回归纯单机

《刺客信条 叛变》这次也未能继承《兄弟会》首创的多人模式，而且本作也不会有像《刺客信条 大革命》那样的合作模式，基本上可以算作是一款纯单机的游戏。不过，系列多人模式中的大量元素却首次被运用到了本作的单机模式中。在官方放出的摧毁刺客据点视频演示中，主角谢伊发动鹰眼模式后我们可以清楚地看到多人模式中用来提示敌人位置的罗盘，谢伊接近目标时，我们也能够听到耳语。考虑到系列的多人模式本来就是以圣殿骑士一方的视角展开的，因此这样的运用也算是合情合理。





试玩体验



作为育碧展区的两个重点，《刺客信条 叛变》被放在了次世代作品《刺客信条 大革命》的旁边，或许是受到了后者的人气带动，完全为本世代平台而设的本作也受到了不少玩家的关注。那么到底这款专门为本世代玩家而设的“《刺客信条》系列”作品有着什么样的素质，下面稀饭我将会和大家分享一下自己的试玩经历。

《刺客信条Ⅳ》的传承

虽然《大革命》的进步有目共睹，但是在游戏正式发售之前，在系统上最成熟又最有趣的系列作品肯定还是非《刺客信条Ⅳ》莫属，而《刺客信条 叛变》将继承这一辉煌，因为这一作的系统就是对《Ⅳ》的延续。

在科隆展现场，玩家能够试玩的是本作的单机部分，游戏的操作还是熟悉的系列手感，新主角谢伊的武器配置粗略一看和《Ⅳ》的主角爱德华比较类似，但按照系列传统，肯定会有独有的武器和道具，不过我并没有机会仔细尝试，因为在游戏的一开始，本作就像是《Ⅳ》的开场一样迎来了一场海战。

总体而言，本作的海战手感和《Ⅳ》比较类似，但是有几个改进点，原本用途有点狭窄的船头炮这一次改成了发射火焰弹，可以燃烧敌人的船只，而原本用处有点鸡肋的炸药桶则直接被改成了释放一片着火的燃油，这两个攻击手段的改进令本作的船只战斗力又有了进一步的提升。

另一个亮点则是在《Ⅳ》中使用起来并不稳定的旋转炮操作方式有了改进，不再是长按 X 键就会自动锁定对方船只的弱点攻击，而是需要玩家长按 RB 键发动，听起来似乎麻烦了，但因为只要按住 RB 键旋转炮就会以极高速发射，所以实际上用来扫荡敌船的弱点效率比原本的锁定要高得多，而且亲手瞄准时的快感比自动锁定强多了。

极寒地带

虽然本作的系统设定基本沿袭《刺客信条Ⅳ》，不过这一次故事发生的地点可不再是温暖的加勒比海，而是寒冷的北大西洋，所以一些游戏元素也发生了变化。捕鲸仍然存在，不过因为户外环境非常寒冷，所以主角谢伊不会像是爱德华般地赤膊上阵，而需要在大海中潜游的水底探索任务也不会在本作中出现，因为水温根本不可能允许角色长期潜游。更极端的是，玩家甚至让角色入水游泳都会导致其生命值缓缓下降，所以本作中和水相关的潜行内容难度可能会比《Ⅳ》还要高。城镇部分的内容因为时间关系只体验了极少的一部分，能够看到的新情报是城镇当中存在着卫兵的岗哨，玩家或许需要解决这些岗哨才能够解放城镇。





8/10 现场人气

6/10 总体表现

在科隆展前，索尼放出了三段均不到 20 秒的恐怖游戏预告视频，展示的无一例外都是冰天雪地的环境。第一次是一片雪花的特写，雪花消融化作血液，第二次是一柄铁斧凶猛地劈在了木桩上，而第三次则是破裂的窗玻璃渗出了血迹，映入眼帘的是手起斧落的猛汉，紧接着出现了宣传语“见证 PS4 重塑的恐怖”。其神秘程度让人浮想联翩，到底这是一款什么样的游戏？

文 初心者 美编 心の永恒

活至黎明		SCE	动作冒险
PS4	Until Dawn		美版
	发售日未定	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价未定		



重塑恐怖

《活至黎明》最初是在 Gamescom2012 上公布的作品，但在两年前它是 PS3 平台对应体感设备 PS Move 的一款恐怖游戏，在当时游戏的导演表示已经开发了两年，可惜之后的两年本作便没有进一步的消息透露，甚至有传言已经取消开发。这次游戏重新公布并登录 PS4，看中的就是次世代主机更强的机能，这对于塑造恐怖游戏的惊悚气氛和临场感来说确实非常重要，而当初专门为 PS Move 设计的内容，则转移到了 PS4 的手柄上，许多操作也都会运用到手柄的体感功能。



■据悉本作采用了跟《杀戮地带 暗影坠落》相同的引擎。游戏里的人物，尤其是当他们开口说话的时候，人物的面部活动、表情神态都非常逼真，如果不是故意在过场演出时控制角色扭头而造成违和感的话，几乎就像在观看真人表演一样。



借助融合了多种感官功能的新手柄，《活至黎明》的恐怖表现更值得期待。从试玩来看，游戏中手电筒的朝向可以用手柄来直接控制；在出现二选一的分支时，玩家需要左右摆动手柄来选择；在捡起物品调查的时候，按住 R2 并倾斜手柄，游戏角色拿着物品的手也会跟着转动，一些诡异的物品，比如试玩中的头颅模型，就会在玩家倾斜手柄的瞬间从黑乎乎的眼眶里爬出一堆恶心的虫子，令人毛骨悚然。诸如此类的模拟互动不仅代入感十足，而且能够带来更深层的恐惧。最重要的是，使用主机自带的手柄，明显会比需要额外购入的 PS Move 要实在得多。

蝴蝶效应

据开发团队 Supermassive Games 透露，本作的结局数量将达到 1000 种。这得益于他们开发的“蝴蝶效应”技术。事实上，如果有留意展前预告的话，可以看到第三段的预告片中闪过的一个镜头，冰块破裂显出的纹路正好就是一只蝴蝶的形状，暗示了《活至黎明》即将重获新生。

“蝴蝶效应”认为初始的细微误差对未来结果将产生巨大影响，而本作借用此概念，玩家在游戏过程中会不断地触发分支，故意调查物件也好，被迫杀死其他人也罢，无论是多么细小的举动，或是难以抉择的事情都会对剧情发展造成影响。



▲在《活至黎明》中，8个年轻人为了悼念一年前死去的好友，来到了一间深山小木屋中，然后不出所料地因为某些原因而分散。



开发团队在本作中希望达到的效果，是让不同的玩家遇到不同的游戏路线。为此甚至给每一个登场的角色都设定了死亡的机会。正如前面所说的，在很多时候玩家需要做出选择，比如丢下同伴，去寻找谜题的真相，或者在自己难以脱身的时候自行了断，以免成为同伴的包袱，但除了二选一，玩家也有可能犹豫不决，一旦错过了选择的机会，游戏会自动进入第三条路线，呈现意料之外的剧情演出。

作为一款以电影化叙事和剧情为主的恐怖冒险游戏，《活至黎明》不会有战斗的场面，而游戏内出现的防身物品更多地只是“蝴蝶效应”的一环。比方说在试玩演示中，玩家控制女角色 Ashley 调查时会找到一把剪刀，这时画面一角会闪现蝴蝶的图案，表示玩家触发了蝴蝶效应，但只有在接下来遇到神秘的凶手时，才会出现是否使用剪刀自卫的分支，而不是由玩家随意使用。



■艰难的生死抉择无处不在。



试玩体验



抛开题材上的差异，《活至黎明》给人的第一感觉的确很像是《暴雨》，游戏的进行方式其实就是 AVG 式的环境调查和解谜，当然因为这是一款货真价实的恐怖惊栗游戏，所以各种灵异情景和突然出现的恐怖场面是少不了的。在短短的试玩过程当中，我起码看到了恐怖作品中的三种经典的吓人招数，包括两个角色在对话时场景远处出现了不明的人影，一个看似正常的木偶脸上突然出现狰狞的表情，还有角色开门的瞬间冒出一个鬼影，把正在玩游戏的我和围观的玩家们都吓尿了。总体而言，游戏在营造恐怖氛围方面手法值得肯定，但是没有看出太高明的地方。

相比起来游戏的操作部分算是比较有想法，角色移动自然是靠左摇杆，不过角色本身用于照亮前路的手电筒是通过六轴感应来移动，玩起来有种自己在用手电筒扫射环境的感觉。当玩家角色获得一个关键道具或是拿起一个环境物品查看时，玩家还可以通过体感的方式来移动手柄，角色就会按照玩家移动的方式转动物品，从而以不同的角度查看物品。

游戏的人物建模颇为精细，对于表情的刻画也算得上传神，但与此相对的是角色本身的动作并不是特别真实，许多表达情感的手势幅度非常夸张，看着不像是用动作捕捉制作而成，所以在细节上让人有种低成本的感觉，希望这只是 DEMO 中出现的问题，会在正式版中得到改善吧。



2014 科隆游戏展 微软 展前发布会亲历 MICROSOFT PRESS CONFERENCE

微软的科隆展发布会在德国时间的8月12日下午1点半举行，按照E3的惯例，稀饭我和摄影师雪楠两人早早起床，买好了水，拿出打印好了的目的地地址，就乖乖地在酒店门前等待着出租车。因为时值上班高峰期，很是让我们等了半天，不过最后竟然盼来了一台宝马出租车，我心想这简直是值了。但没想到放好行李后跟司机一说地址，对方却连连摇头，表示不能载我们过去，不是因为太远，而是太近了。微软的发布会举办场地离我们的酒店只有区区250米，而如果我们坚持搭出租车过去，要花足足四欧元。考虑到我们俩是满口英语的亚洲人，完全百分之两百的待宰肥羊，这位德国司机大哥的高风亮节实在令人感动——又或是我们太以国人之心度欧洲人之腹了。

之后经过一番问路，我们很快就顺利地找到了会场，而此时也不过是早上九点而已，但是会场外已经挂起了显眼的Xbox One横幅，我们入内一番询问，得知会场会在下午1点准时对媒体开放，便安心地前往附近的市标科隆大教堂拍摄风光去了。此时附近街道上人影稀疏，晨光洒遍只容两车通过的街道，四处都是一派悠闲的清晨风光。

没想到等我们在12点半赶回这里时，门外已经排起了长长的队伍，直到这一刻，我们才终于嗅到了空气中的兴奋味道。无数来自世界各地的媒体，都迫不及待地等着要看看，在E3的“游戏满屋”之后，微软是否还有足够的弹药，去撑起另一场充满干货的发布会。



▲早上时发布会门前仍然是冷冷清清。



◄在中午时这里已经是人山人海。

GC 2014 内有乾坤

刚到科隆，雪楠就跟我提过欧洲有一种特殊的建筑类型，我们一般俗称为“闷骚楼”，指代的就是那些外表看上去非常有历史风情，甚至带着点古旧，但内里却是完全现代化装修的改良建筑。在我们游历科隆的路上，这样子的建筑数不胜数，而微软发布会的所在地，就是这么一栋建筑，它的外观老旧低调，平常大门都是紧闭着，让人看不出深浅，以为是一栋古老的议事厅。但实际上其内部极其现代化，不但配备有全面的多功能大厅，二楼甚至还有吧台和规模颇为不小的放映室，而微软的发布会，就是选在了二楼举行。

不过，二楼放映室的规模虽然的确不小，但也没到非常庞大的地步。里面分为左中右三个座椅区域，因为每个区域的座椅数量都相当不少，所以能够容纳的人数还是非常多的。我们选择了中央的区域就坐，正对着斜上方的大荧幕，整个发布会期间所有的高管演讲和精彩预告片都尽收眼底，就算在人均身高达到 178 厘米的欧洲人包围当中也能够舒适地观影。

或许是为了让发布会有一个更轻松的氛围以符合欧洲媒体的习惯，微软在发布会开始前提供了一些饮品招待记者们，可乐和橙汁自然是常规项目，甚至还有冰茶，但最后我和雪楠都决定入乡随俗，跟着其他媒体记者要了一杯苹果酒，尝起来基本没法感觉到有酒精味，只有苹果的酸甜，不过等穿肠过肚后产生的后劲之强烈会让人有点怀疑自己刚才喝的是不是兑过水的轻度烈酒。带着一点点令人兴奋的微醺，我们开始尽情享受微软为玩家们带来的游戏盛宴。



▲这辆霸气的F1方程式赛车在发布会翌日就被摆到了科隆展的微软展区。

▼看似人畜无害的苹果酒后劲还颇大，果然不愧是啤酒名产地所生产的酒精饮品。



GC 2014 火力充足



■稀饭座位前两位妹子的衣服，她们看起来容貌光鲜，更像是主持人而不是编辑，更神的是，后来我发现她们穿着这样子的衣服就跑进索尼发布会了……

坦白说，在今年 E3 足足一个半小时的游戏狂轰滥炸之后，多数人应该都会觉得今年微软不会在科隆展上能玩出什么新花样了，事实上这场发布会确定举办的时间也比目前微软最大的对手索尼迟了不少。不过没想到微软的确留了几手猛料给欧洲市场，其中的几个重点包括《量子破碎》的实际游戏过程演示，《古墓丽影 崛起》的独占宣言，《COD 先进战争》的限定版 Xbox One 主机，还有好几款精彩的独立游戏作品等等。

如果单要和 E3 发布会比较，那科隆展微软发布会的游戏阵容的确还是相对偏弱的，但是正是考虑到这是离 E3 不过两个月后举行的发布会，微软能够为我们呈现出的作品数量和质量已经非常令人钦佩了。

到场的媒体构成比较国际化，这一点可以从大家对于作品的反应中看出来，许多符合主流游戏圈审美的大作在播放预告之后都会迅速赢得观众们的掌声，但是对于一些相对小众化或是风格独特的作品，观众们的鼓掌反应就显得相对迟缓。这也从一个角度折射出了微软这场同样充满了干货的发布会背后所暴露出的问题。虽然在满足国际市场——主要美国市场需求上，微软仍然交足了功课，但他们似乎仍然没有抓到欧洲人游戏口味的特点。

GC 2014 亟需新血

在进入游戏领域闯荡的这些年，微软一直都走着高头大马的重火力路线，收买各路注目大作，打造顶级 IP，力求要把追求游戏享受和体验的玩家牢牢控制在手中。某种程度上，他们做到了，从 Xbox 到 Xbox One 时代，无数软饭加入到了这台主机的用户群体中，享受着各种独占和跨平台的顶级大作，并利用 Xbox LIVE 进行着紧密的交流，构成自己的玩家圈子。

这也就是为什么时至今日，微软还是秉承着这么一种理念，像是这次的科隆展发布会，明明是面对欧洲市场的展会，整个基调却仍然是通过稳固的车枪球铁三角来构成，车有《极限竞速 5》和《极限竞速 地平线 2》，枪有《COD 先进战争》和《进化》，球则有《FIFA15》压阵。目前几乎已经成为了欧美游戏新主流的沙箱冒险游戏也有《刺客信条 大革命》和《日暮城狂欢》助阵，可谓做到了全方面的覆盖。



■微软的游戏阵容中应该更多一些像《奥尼与黑暗森林》这样的作品。

但这个全方位，仅仅是对全球市场而言，而对欧洲市场来说，这个发布会却显得有点像超大尺寸的加厚版牛排大餐，量实料足，但光是看上去就让人饱了三分，主菜太多却让人有点感觉难以下咽。问题自然是出在绝对意义上的新作稀

少，而且缺乏走个性风格路线的作品上面。

纵观整个发布会，除了早早之前就已经公布过，但在这次发布会山才展示了实际战斗画面的《Below》，还有带着荒诞与黑色幽默风格的《尖叫乐园》以及一众ID@XBOX独立游戏算是为数不多能够有自身特色的作品，基本上还是大作当道。当然把唯美与小清新发挥到极致的《奥尼与黑暗森林》激流关卡演示也是发布会上的一大惊喜，但是在占绝对数量游戏的大作们面前，这些有着不同于主流游戏审美格调的作品并没有办法为观众留下深刻的印象。

对于独立游戏的日渐重视和支持让微软游戏阵容日渐变得更加全面化，但在经受科隆展的考验时还是暴露出了其大作本位思想的固有缺点，我们衷心希望能够看出这一点的不只是我们，还有微软自己。


■厚道的《光环 士官长合集》能够征服许多软饭，却不一定符合欧洲玩家的胃口。

GC 2014 投其所好

在精彩的发布会完结后，微软的科隆展发布会却并未就此完结，在这个看似老旧但实际上功能众多的大厅当中，微软还为所有媒体朋友准备了内容厚实的试玩会，以渡过直到晚上索尼发布会开始之前的漫长时光。

这个试玩会的内容分为了两层，一楼的试玩的主要部分，内容非常丰富，入门就是《COD 先进战争》的网战试玩，右边则是《日暮城狂欢》的单机新内容演示和战役试玩，同一个大厅里还有《舞蹈中心 聚光灯》等体感游戏的试玩。有趣的是，我们可以在这里喝到《日暮城狂欢》中导致人类变成变异体的能量饮料“过载疫病XT”，根据在E3现场也喝过的雷楠鉴定，口味似乎改善了一些，不是那么酸了，稀饭我个人也表示感觉尚可，不过鉴于我们俩喝完了都还是维持着人类形态，这些饮料应该是山寨货无疑了（笑）。

而在另一个大厅里则是两个“4V1”风格作品《神鬼寓言 传奇》和《进化》的试玩区，其中《神鬼寓言 传奇》因为是英国工作室的作品，有地利优势，所以享受了和E3一样的高规格待遇，直接有制作人在旁指导试玩，可谓是五星级体验，稀饭我还幸运地试玩了一下刚刚在发布会上公开的新角色葛罗丽，角色用起来感觉非常有趣，具体的试玩过程请大家关注本期的游戏光环或是我们网络视频中的相关节目。

最后，这个大厅还有一个非常具有中世纪风格的地下室，光是看廊柱和穹顶的装饰就足以令人感受到其悠久的历史。这里是青碧的封闭展区，想要入内还要签署保密协议，不得在科隆展开始前剧透。里面展示了两款重要的青碧大作，分别是《全境封锁》和《刺客信条 大革命》。现场有一个非常有趣的地方，那就是他们分割演示场所用的并不是布帘或塑料挡板，而是经过细致折叠和加工后做出来的纸墙，吸音效果非常棒，我们在排队的时候和演示现场可谓只有一纸之隔，但却只能隐约听到解说人员讲话的声音片段，实在令人对这款技术的结晶佩服不已，惟一的缺点是它让稀饭我不时涌起拿用手指捅个洞偷看一下演示的冲动，还好最后把持住了，没有把脸丢到国外去，好险好险。


▲在等待试玩《神鬼寓言 传奇》的过程中，一位工作人员亲切地向我介绍新角色葛罗丽。


▲变怪物之前留下的“遗照”（误）。

GC 2014 总结

当我们终于参加完这次发布会，并且走出会场之外时，时间已经到了下午6点15分，因为时间紧迫，我们最后不得不匆匆赶到索尼发布会现场，甚至错过了索尼招牌的展前小派对。

不过我们对此并不感到遗憾，因为厚道的微软试玩会让我们在科隆展开始之前就早早地接触到了好几款游戏作品的试玩，而且现场的许多试玩都并不限制拍摄，让我们的工作进度大大地提前了不少，也留给了我们更多的时间去感受科隆展的魅力和科隆的美景，从这一点来说，我们还真是要好好地感谢一下微软的大方。

但是对于发布会本身，正如前文所说，稀饭我个人还是希望微软能够再因地制宜一些，不要试图用一招鲜的方式来试图征服全世界，毕竟同样的招数用多了，再忠实的用户也会变成对这招免疫的圣斗士。所以在红海进行激烈的斗争时，希望微软也别忘了学习索尼和任天堂努力开辟蓝海，闯出属于Xbox One的另一片天。

接下来的9月既是TGS召开的时间，也是Xbox One在包括日本内的全球多个地区展开新一轮发售的重要日子，对于微软来说又是一番新挑战，让我们期盼着Xbox One能够在新的市场——尤其是属于我们中国玩家的市场创造出新的高峰吧。


▲之后的一次偶遇才让我们发现，负责《日暮城狂欢》解说的工作人员跟我们住的还是同一家酒店的同一层。

附录：微软科隆展2014发布会重要信息一览

重点

1. 《量子破碎》演示实际游戏操作过程，展现了游戏本身以时空错乱为主题的设定，但其公布的内容主要是以展示主角利用自身能力和敌人战斗，并在特殊的时空中对抗特殊类型敌人的过程为主。在科隆展的封闭演示中本作还进一步展现了利用时空错乱构造的特殊关卡和主角利用自身能力解谜的过程，详情请看本期杂志上的试玩报告。



▲《量子破碎》的演示预示着本作的开发程度已经到达了一个比较高的地步了。

2. 《古墓丽影 崛起》宣布为Xbox平台独占，虽然这不是微软发布会上最有看点的内容，却绝对是最惊人的，因为前作《古墓丽影》可是有着跨平台600万销量的傲人成绩，令人很难以想象本作的发行方Square Enix在刚刚摆脱了财政困境后为什么会作出这种看似并不有利于扩大销售范围的决定。不过根据媒体随后采访Xbox部门主管菲尔·斯宾塞时透露的消息看来，《古墓丽影 崛起》可能并非完全独占而是限时独占，但斯宾塞也表示在2015年年末本作发售时，Xbox平台玩家将会是惟一能够玩到这款作品的群体，所以想要第一时间体验劳拉新冒险的玩家的确是只能够选择Xbox系平台。从个人角度猜测，稀饭我认为这是和SE近来严重急功近利的政策有关，《古墓丽影 崛起》或许销量惊人，但在投入和收支比例上无法与众多手游相提并论，续作开发计划很有可能因此难以提上日程，而微软是通过对本作注入资金来让其提前开发，才能够获得如此惊人的独占优势，其情况或与任天堂独占《猎天使魔女2》比较相似，所以恐怕其他平台的玩家想要玩到《古墓丽影 崛起》需要等待不短的一段时间。


▲《古墓丽影 崛起》的预告其实没有太值得一提的信息量，但最后突然宣布的独占实在令人大吃一惊。

3. 同捆/限定版Xbox One三连发，其中包括有着独特涂装的《COD 先进战争》限定版Xbox One，内置《COD 先进战争》的游戏，硬盘容量从默认的500GB扩展到1TB。同时原本作为微软Xbox部门内部奖励而制作的白色版Xbox One如今也会作为商品推出市面，而且这款新颜色Xbox One将会同捆年内独占大作《日暮城狂欢》，可谓是超值。最后一款同捆Xbox One对于刚刚结束世界杯狂热的球迷们来说很有吸引力，因为其同捆了EA今年的足球游戏大作《FIFA15》，而且本作还有独占的传奇球员可供终极小队模式使用，心动了就赶紧买买买吧。


▲放在《COD 先进战争》试玩区旁的限定版主机简直是让人垂涎欲滴。

4. 众多注目独立游戏登陆Xbox One，除了在发布会上被重点介绍的《太空工程师》《超热血》和《逃脱者》等作品，仅仅是被展示出来的作品里也有不少亮点，例如集幽默与荒诞于一身，恶搞得无以复加的《模拟山羊》，早在PC平台上就大红大紫过一段时间，实际内容就是让玩家扮演一只山羊，在一个小小的地图里面大搞破坏，而且羊的类型多种多样，不乏许多滑稽搞笑的类型。另外还有万众期待的《水果忍者 Kinect2》，游戏看来会是在继承前作游戏方式的情况下加入更多同乐内容，编辑部年会大赛项目就是它了！另外还有在作为Flash游戏推出时就大放异彩，然后在Steam平台上有过抢眼表现的《没时间解释了！》，游戏本身的进行方式非常有想法，更难得的是讲述了一个看似简单但其实非常有趣的故事，绝对值得一玩。


▲看着很挫玩起来更挫的《模拟山羊》肯定会符合喜欢恶搞题材的玩家的胃口。

日期

本次发布会上公布的重要日期有两个，一个是《进化》在宣布延期后终于公布了正式的发售日，那就是2015年的2月10日，同时也宣布将会在2015年的1月举行本作的BETA测试。这两个时间隔得有点太近，加上E3和科隆展试玩时暴露出的一些问题，稀饭我个人感觉这个发售日有点悬，从可能性上考虑，要不就是本作的BETA测试已经接近完成版，纯粹是为宣传造势而发布，要不就是本作的发售日还有可能再一次后延。


▲《进化》的制作人菲尔·罗布或许是为了让大家对这款作品更印象深刻，还特意留了一把大胡子来增强自己的存在感。

另外一个重要日期则是《神鬼寓言 传奇》宣布将会于今年10月16日开启网战模式的BETA测试。本作在试玩版中暴露的问题并没有《进化》那么多，游戏本身的体验还是很完整的，平衡性也尚可，不过个人感觉反派略为处于弱势，因此正好可以在两个月后的BETA中试试反派是不是真的如此难上手。

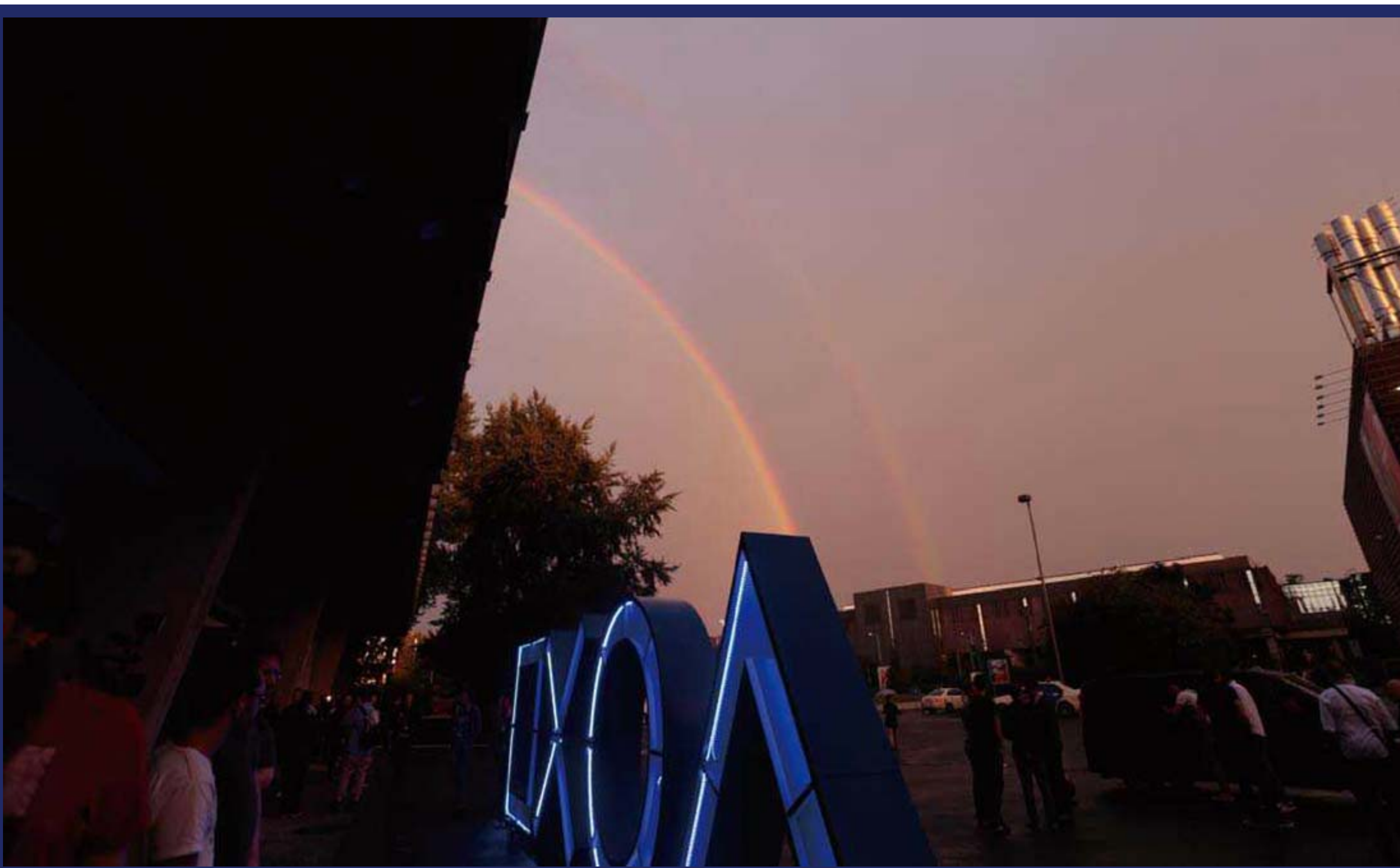
光环频道

这个内容要单独拿出来讲是因为它的定位有点特别，既不算是游戏也不能单纯归类成一个服务，而是一个整合了所有与“《光环》系列”有关内容的应用，功能上是之前存在着的“光环 关键点”（Halo Waypoint）程序的延伸，其覆盖范围不再单单是游戏，也包括了《光环》现有的影视作品，也就是《光环 4 驶向黎明》和即将登场的电视剧《光环 夜幕降临》。同时这个应用会对应Xbox One上的Twitch功能，所以玩家在《光环 士官长合集》中进行网战时的精彩击杀和得分片段也能够在这个应用中看到。

令人惊讶的是，这个程序竟然还包括了一定程度上和用户互动的功能，用户有可能在观影途中会突然看到画面出现一个投票窗口，询问观影者希望在下一周看到哪一类武器的精彩击杀或是哪一类型比赛的内容等等，还可以实时看到自己投票时几个投票项目的得票情况，最后得票最高的就会成为下周的播放对象。

而如果用户在观看《光环 夜幕降临》的电视剧，则可以连接上推特界面观看各种关于对本剧的讨论。更有趣的是，在看完电视剧后，用户还可以看到这一集对应的挑战内容、支线故事和其他更多信息，完成挑战还会解锁和“光环频道”、《光环 5 守护者》或者《光环 士官长合集》相关的奖励。

除了在Xbox One上运行这个应用，玩家也可以在手机和平板电脑上使用。“光环频道”预定将会在靠近《光环 士官长合集》发售日的年底推出，如果你是“《光环》系列”的粉丝，就赶紧准备为自己的所有设备都装一个吧。



2014科隆游戏展 索尼展前发布会亲历 SONY PRESS CONFERENCE

微软和索尼两家第一方的科隆展发布会选址各有千秋，微软的举行地点靠近科隆大教堂，似乎是要引导媒体朋友们先去观赏一下市标，而索尼则把发布会地点选在了极为靠近科隆展举办地点科隆国际博览中心的莱恩公园议会厅，这个地方包围着一个美得如诗如画的公园，不过当我们到步时早已经过了参观时间。相反，在围绕公园的议会厅建筑里，热闹的会议才刚刚上演。提早一步到达的媒体记者们已经纷纷往自己的胃袋里灌满了酒精，正等待着被索尼的游戏阵容震撼他们那已经有点麻木的神经。

作为后来者，我们幸运地在左后方的座椅区域找到了半排空位，贴着已经坐满人的位置安定了下来，凝视着远方的三块大荧幕，热切地等待着好戏上演。不过我很快就窘迫地发现，高人一等的欧洲头颅占满了我视野的下半部，而因为屏幕的位置算是相对偏低，我不得不左右地侧着身子，试图在前方就坐的人墙中找到一个能够供我窥探舞台的空隙。这时一束蓝色的探照灯直直地打在了我的座位上，顿时闪瞎了我的狗眼，而坐在旁边的一个美国哥们则大笑着恭喜我成了会场当中的大明星。我礼节性地转头笑了笑，然后拉低帽檐，在一片令人几乎无法直视的蓝光之中迎来了发布会的开场。

令人欣慰的是，起码这场发布会的内容精彩程度，就像是探照灯一样地耀眼。



■发布会开始前荧幕上在定期播放各种大作的预告，画面最上方就是那束不时把我变成“超级巨星”的探照灯。

GC 2014 主场姿态

微软在欧洲销售有个很大的劣势，这里指的不是他们从来没有完全把握住欧洲玩家的口味，而是他们作为一个美国公司，在这片土地上就是带着一种原罪。当一个曾经的殖民地上财大气粗的公司带着他们的产品，跑来曾经的宗主国所在地，想要从生活在这里的人们口袋里赚几钱的时候，就像是土豪跑进了大城市，是很难不碰几个软钉子吃几

个白眼的。

而相比起来，索尼可无需背负这样的历史成见。更何况，由始至终，PS 系主机所主打的这种强调派头、品味和高冷的风格更为暗合欧洲人的审美观。在 PS3 的艰难时刻，除了日本市场，欧洲地区的大力支持也是索尼能够最后将本世代主机销售量超过微软的重要原因，而如今，靠着 PS4 的惊人气势和对于欧洲市场需求的准确把握，索尼将进一步扩大自身在次世代战争当中的优势。

不从其他方面讲，光从会场规模来说，莱恩公园议会厅就比微软发布会的所在地大得多，演讲厅还没有被完全用上，但是放下的椅子数量已经是微软发布会的三倍左右。而且就算是这种规模的座位，也已经被陆续到来的媒体记者坐满，两者在欧洲地区的人气和认知程度差距可见一斑。而且索尼阵容从来不缺乏死忠支持者，哪怕来者是媒体人士也一样，所以在整个发布会期间，每到精彩之处，欢呼声此起彼伏，口哨不断，比起发布会，更像是一场热情洋溢的摇滚演唱会。

而这场盛大演出中的摇滚巨星们，自然就是索尼带来的众多游戏新作了。



■独立游戏制作人在大舞台上纷纷现身是索尼发布会最大的亮点之一。


■以PS系为主力平台的《宿命》肯定也不会缺席索尼发布会。

GC 2014 以奇取胜

如果你是一个标准的大作原教旨主义者，那么整个索尼发布会上能够符合你标准的游戏恐怕少之又少。大部分情况下，每一个播出预告片或宣布登陆 PS 系平台的作品都只能让你发出一声“这是什么鬼东西？”的质疑，而这句话你将会在发布会上重复非常多遍，因为它们才是这次索尼发布会毋庸置疑的主角。

但这恰恰是索尼的高明之处，首先，这些看起来并不完全符合主流游戏审美的作品有许许多多都是真正意义上的新作，例如用苏联共产主义作为灵感而展开狂想的《未来之子》就充满了奇思妙想之处，而且在一个德国游戏展的发布会上放出一个如此有红色风格的预告片也是一种令人敬佩的大胆行为。



■《像素垃圾》的制作组Q-Games为新作《未来之子》注入了一股怪诞的色彩。

哪怕是在相对大众化的射击游戏身上，索尼也能够找到一些独树一帜的作品来扩大自己的产品线。《弹孔》就是这么一款作品，从游戏的形式上来说，它是一款 2.5D 的横版射击游戏，但是游戏本身的场景存在着纵深，而且也能够进行纵向射击攻击场景深处的敌人。这款作品支持最多四人联机，借助 PS4 比上一代主机更为友好的通讯功能，找上好友一齐同乐的体验肯定会令人赞叹。

除了这些场内的优秀选手，在发布会进行期间就已经宣布上架试玩版的《P.T.》也在场外大放光彩，新颖的游戏体验，惊人的恐怖感受和暗含深意的故事都令人印象深刻。随着本作上架，各种直播、试玩和分析也如同雨后春笋般地冒出。只靠着一个小小的 DEMO，就进一步加强了 PS4 在科隆展期间的受关注度，简直可以说是四两拨千斤式的宣传妙招。


▲这个在发布会视频上对《P.T.》恐怖场面反应最激烈的黑人女士，就是许多玩家在尝试这款作品时的状态的真实写照。

GC 2014 夸夸其谈

在次世代征战最激烈的两方当中，关于宣传和造势，微软和索尼是两个极端。前者太讲究，非要硬桥硬马的内容才敢搬上台，而且不见兔子不撒鹰，总是不敢尝试用全新的东西去冒险，而后者则太擅长弄虚的，概念和设想往往浮于现实之上。具体到发布会上，微软是干货太硬让人几乎消化不良，索尼则是软货太多，云里雾里了半天却往往发现似乎什么实际的东西都没有，今年的 E3 发布会算是这种情况的重灾区，而相比起来更务实一些的科隆展发布会上，这种情况还是屡见不鲜。

如果说在发布会开场时，SCEE 总裁吉姆·瑞恩上台宣布 PS4 实际销量超过 1 千万还算是暖场造势顺便向股东们邀功，介绍在台下打酱油的安德鲁·豪斯算是常规公关项目，那么《DAYZ》制作人迪恩·霍尔对于自家大作将推出 PS4 版的介绍还真是把没话找话发挥到了一个极致，他回顾了一下自己当年开发《DAYZ》的经历，数了一下游戏的辉煌史并宣

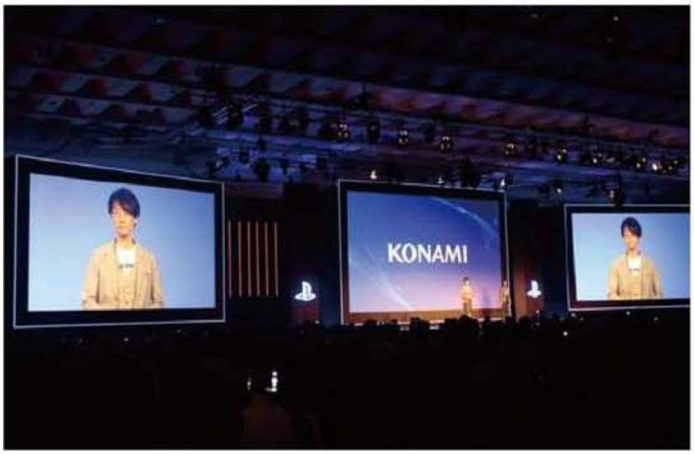


■《DAYZ》的制作人讲话可谓是整场发布会最大的败笔。

传了一番PS4版的新改进，然后演讲就这么突兀地结束了。他转身离开舞台，不带走一片云彩，而观众对这款游戏的惟一印象就是一个《DAYZ》的LOGO，连一个游戏画面截图都看不到，大家甚至都没法给他来一次完整的数掌，注意力就完全被之后的《狱刃》预告片给夺走了。

事实上，在整个发布会过程中，这种让不同制作人操着带有不同欧洲或其他地区口音的英语来上台作前置演讲的情况时有出现，这原本无可厚非，但多数人的临场发挥并不理想，长篇大论起来就比微软发布会上几位制作人说错词所带来的影响还要糟糕，在几次被前排的观众焦躁地挪动身体时挡住了原本尚能勉强看到舞台的视线后，我干脆放弃了观看制作人们在台上手舞足蹈，盯着虚空的一处默默等待着预告片的音效响起。

说到底，发布会还是游戏为主题，给媒体和玩家实实在在的信息和值得关注的内容才是这场秀举办的目的，除此之外的东西，用作点缀即可，数量一旦偏多，就会开始影响到发布会的整体表现了，所以高管和制作人们停不住的嘴巴，成为了这场精彩发布会上不多的瑕疵。



▲小岛秀夫终于选择不说自己那蹩脚的英语是件好事，但是使用日语说话却必须配搭翻译，更为浪费时间。

GC 2014 因小失大

密集的新作攻势造就了索尼发布会的精彩，但在会议完结后，稀饭我不止一次听到有在场的媒体同行对于发布会的大作缺失表达遗憾。难道整场发布会真的没有大作登场吗？显然不可能。索尼甚至在发布会开始之前就在循环播放《教团1886》、《血源诅咒》和《小小大星球3》等第一方大作的预告，发布会过程中还有《宿命》、《孤岛惊魂4》和《潜龙谍影5 幻痛》的预告，或许在绝对数量上没有微软发布会数量多，但肯定不能够说是少。

可是这些大作存在着和微软发布会上类似的问题，它们都是老面孔，属于这些游戏的魅力许多媒体和玩家早在E3上就领教过了，而在索尼发布会上，这些作品都没能提供足够新的爆点来刷新玩家对其的观感。更大的问题则是在新作数量众多的发布会上，属于大作级别的新作可以说是根本没有。对于那些期望着在PS4上享受3A级游戏作品的玩家来说，索尼科隆展发布会就像是在告诉他们，你们能够期盼的东西，都已经被展示得七七八八了，你们余下能做的，也只有等待了，又或者换换口味试试那些琳琅满目的小品级佳作。那可实在不能说是令人振奋的前景。

但我个人并不打算把这个算作是索尼发布会的缺点，也并不打算就此下定论认为PS4存在着一个不大不小的3A级作品空窗期，而是宁愿将其理解为一种选择，一种基于欧洲的市场特点和玩家的购买习惯而作出的选择，索尼拿走了许多原本能够向我们展示的大作，把展示空间和发光发亮的机会让给了那些更独树一帜的作品，从而令PS4在玩家心目中变成一台更全面，也更具有开放胸怀的娱乐设备。而这种态度，或许就是奠定索尼在欧洲市场终极胜利的标志。



■大作并没有缺席索尼发布会，但里面几乎看不到新面孔。



■《孤岛惊魂4》的预告片算是新信息含量比较高的一个。

GC 2014 入夜笙歌

派对，是欧美文化的一部分，毫无疑问，也是索尼公关的一部分，而在讲究生活享受和质量的欧洲，索尼自然也不可能怠慢了媒体们。所以尽管在发布会开始之前，记者们已经享受了一轮酒水，在发布会之后，还有一个更棒的深夜派对在等待着大家去参加。

这场派对就在议会厅的一楼举行，欧美媒体的记者们显然对此轻门熟路，很快就在吧台拿好啤酒围着小圆桌一站，立刻热火朝天地聊了起来。我们这些大陆媒体则恪守着国人实用主义者的精神，守在厨房门口，一看到侍者出现就马上伸手去拿端出来的小汉堡/小肉串/欧式饺子/热狗及其他我叫不上名字的小份精致美食。原本我和雪楠想着要不要入乡随俗也在取食区乖乖等候，无奈因为赶发布会错过了晚饭，如今早已饥肠辘辘，而节操实在无法充饥，干脆把心一横各自拿过一杯德国啤酒灌下肚子后厚着脸皮站在厨房门旁当拦路截食党。期间还有不少“天真无邪”的老美也跟着我们一起凑热闹，直逼得几个可怜的侍者得高举托盘从我们身边匆匆走过，免得端到宴会中心时早已只剩一盘残羹，所以估计我们的土鳖行为又给欧洲人多添了几条对外国游客摆高贵冷艳谱的理由，罪过罪过。

待到酒足饭饱，我们便顶着点点细雨，走上了回宾馆的路，把仍然热闹无比的派对留在了身后，去拥抱一夜因为时差而断断续续的浅眠，因为在第二天，还有一场欧洲最盛大的游戏展会，在等着我们去历险！

附录：索尼科隆展2014发布会重要信息一览

重点

1. 《未来之子》、《伊森·卡特的消失》、《弹孔》、《狂野》和《Rime》等一大批新作公布，其中《伊森·卡特的消失》其实已经在PC平台上推出，获得了相当不错的评价，讲述的是一位有特殊视觉能力的侦探寻找一位失踪的男孩的故事，这并非是一款传统上的侦探作品，有灵异内容，但并不会用令人紧张的战斗和突然冒出的恐怖事物来恫吓玩家，而是试图用整体的氛围塑造来将恐惧感渗入到玩家心中，是一款非常有野心的作品。另外由《寓言》之父米歇尔·安斯尔打造的《狂野》有着非常特殊的游戏题材和风格，其LOGO设计充满了德鲁依教的色彩。而在随后的采访中，他表示这款游戏的地图规模将会有欧洲那么大，有着动态变化的天气系统，并且充满了无限的游戏乐趣，听起来实在是令人期待。



■《狂野》被放在了发布会的最后，足以看出索尼对这款作品的重视。

2. 《撕纸小邮差 扩展版》展现了高水平的诚意重制，这款作品虽然不是完全意义上的新作，但是也并非单纯是把在PSV上的《撕纸小邮差》移植到PS4上，而是在充分利用了PS4的独特功能去增添全新的操作，并增加了全新的内容后推出的加强版作品，在发布会上的实际演示中对于PS4各种如手柄扬声器、触控板还有体感控制等功能的应用都充满了创意和想象力，无论玩家们是否尝试过PSV版，都应该去体验一下本作的全新魅力。



■《撕纸小邮差 扩展版》的演示是全程实际操作，非常有诚意。

3. PSV TV正式于欧洲发售，售价99欧元，将在今年11月14日上市。这对于亚洲地区玩家来说实在不算是什么特别重要的消息，毕竟我们已经用上这台索尼最新推出的机顶盒设备好一段时间了。不过这款产品在欧洲地区的上市则意味着其已经基本完成了在全球主要市场的布局，接下来针对这台设备索尼会有什么样的计划，又会推出什么样的特色服务的确值得我们关注，因为或许会有一天，我们也能够用上属于自己的国行PSV TV，能够搞清楚其在不同地区之间的服务差异和特色还是非常有参考价值的。



■虽然姗姗来迟，但PSV TV也总算是将要入驻欧洲了。

4. P.T.或许将会是"《寂静岭》系列"的新作，这款作品的试玩版在最末尾留下了一些暗示，所以目前关于这款作品的全新恐怖表现形式会不会就是《寂静岭》未来发展方向的讨论已经变得源源不绝。这款作品的担纲制作者中包括了大名鼎鼎的小岛秀夫和电影作品曾经被前者所盛赞过的《环太平洋》导演吉尔摩·德尔·托罗，还有《行尸走肉》电视剧版中饰演"弩叔"的诺曼·瑞杜斯担任某个男性角色的原型，制作阵容显得非常豪华。关于本作的更多消息，请关注本期的相关报导。



■诺曼·瑞杜斯为原型的角色图已经在网上疯传，"弩叔"这回又要红一把了。



微软 独占阵容耀眼



■《COD 现代战争》是微软展区最耀眼的明星。

科隆展微软展台的基本结构非常开放，大量的试玩项目都是公开展示，任何观众都可以随意的拍照和摄影，当然还可以亲身上阵试玩。不过几个比较重头的独占大作出于保密需要，还是设立了封闭演示区，其中《神鬼寓言 传奇》、《日暮城狂欢》和《量子破碎》都非常有人气，而开放试玩区中《极限竞速 地平线2》和《奥尼与黑暗森林》都相当受欢迎。值得一提的是，虽然育碧展台就在旁边，微软还是专门为《刺客信条 大革命》设立了一个Xbox平台专属的封闭演示区，对于本作的支持力度可见一斑。



■《日暮城狂欢》的人气也不低。

另外一个不得不提的微软展台亮点自然就是动视特意搭伙建的《COD 先进战争》试玩场，虽然是全封闭的，但是有专门的演示场来供观众入内观看网战 DEMO 的实况。这里的人气之高在媒体日就已经得到了充分的体现，排队人数和其他游戏在公众日时的排队人数相差无几。这个展台的试玩出口处还放着令无数软饭为之侧目的《COD 先进战争》限定版 Xbox One 主机，令不少玩家在其面前完全抬不动腿。



■今年微软发布会上大放异彩的《量子破碎》是媒体观看封闭演示的重点。







■从微软试玩会运到科隆展现场的F1方程式是展台中央的吸睛利器。


■右方的是《日暮城狂欢》的官方COSER，服装风格很有特点。

索尼


■索尼的《驾驶俱乐部》也祭出赛车来吸引观众。

索尼的展台非常具有设计感，被划分为几个重要区域，其中最中央的试玩区域基本采用懒骨头座椅，试玩者可以用自己觉得最舒服的姿势进行游戏，可以说是摸准了欧洲玩家那种追求个性的特点。18岁以上区域展示的内容都是PS4平台最为重要的游戏作品，包括万众瞩目的《血源诅咒》、《教团1886》和《活至黎明》，同时还有《孤岛惊魂4》的试玩。而在这个区域后方还有一台集装箱车试玩区，一眼看上去还以为是擎天柱也来助阵索尼参展（笑）。同时要兼顾两方需要的动视也在索尼这边搭伙开了规模非常庞大的《宿命》试玩区，还有和个人飞行器合影的区域。



■《小小大星球3》是中央试玩区的最大主角。

高大上的神作集中营



■墨菲斯计划头戴显示器的试玩也是索尼展台的重要内容。


■一位在试玩《歌星》的《教团1886》COSER，有种说不出的反差萌。






■“柱哥”身旁的试玩里有《乐高蝙蝠侠3 超越歌谭》的合作试玩，可惜不准拍摄试玩过程。


■一到正式开展时这个宿命的合照点就人流不绝。


■18岁以上试玩区域外的队伍非常庞大，不过队伍一停下来观众们就纷纷掏出3DS XL玩起来——莫非你们是老任派的间谍么亲！

育碧

虽然科隆展是在德国而不是法国举办，不过好歹也算是欧洲地区的游戏展，对于育碧来说可谓是当之无愧的主场，所以这家法国游戏厂商也是拼足了劲，将旗下将在今明两年推出的作品用排山倒海的方式陈列在自己巨大的展区中，要说有什么可惜的，就是大部分作品都是走封闭演示路线让这个展台看起来显得有点保守。不过在中央的大舞台上频繁举办的活动很好地帮这里汇聚起了巨大的人气，为《刺客信条 大革命》、《刺客信条 叛变》、《全境封锁》、《孤岛惊魂 4》和《跳舞吧 2015》等作品引来了大批观众。



■育碧的舞台区域经常处于非常热闹的状态。


□“《英雄无敌》系列”脑残粉雪楠正心满意足地和COSER在《英雄无敌Ⅶ》的宣传区前合影。



■“《刺客信条》系列”区域展出了多件系列主角们的服装，让人觉得似乎一穿上就会化身刺客。

大作纷呈尽显主场优势






■时不时地中央舞台会有《刺客信条 大革命》男女主角的COSPLAY展示活动，引来无数系列真饭。



■坐上去顿时觉得自己化身为真·饭老板了。



■《刺客信条 大革命》封闭演示区外还有主角的造型雕像。

EA



重头大作连环出击

和同一个场馆中呈现百花齐放的育碧比起来，同样是知名第一方的 EA 在游戏绝对数量上存在着劣势，不过光是《FIFA15》和《模拟人生 4》两款作品就已经足以吸引到大量的欧洲玩家捧场，更何况还有即将在年底发售的《龙之世纪 宗教审判》提供封闭演示，三板斧连续出击已经足够让玩家们在这里流连忘返了，而且中央的大屏幕区域还有着各种精彩的游戏比赛直播，所以整个展台的关注度一点也不输给其他厂商。





■EA展台这块充满了艺术感的波浪形荧幕带来的视觉体验非常特别。



■在球迷众多的科隆展上《FIFA 15》自然是人气爆棚。



■《模拟人生4》的试玩机位不少，但因为目前没有家用机版，稀饭只能忍泪过试玩区而不入。

任天堂

和另外两家第一方比起来，任天堂的展区要相对小一些，展出的游戏数量也不是特别多，不过在举办活动方面则非常有心思，现场的舞台上正举行着《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》的试玩比赛，台下则是《油彩军团》和《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》的精彩试玩，两个试玩区域不但完全公开，而且试玩完毕后还有丰厚的奖品可以领取，非常厚道。



■老任在试玩区后方也不忘为几款重头作品打广告。







第一方强作的大乱斗



■展台现场举行的《任天堂全明星大乱斗》比赛，不过最大的看点是两个马里奥与路易装束的拉拉队美女。

2K



注目作品全面进化

2K这次在科隆展上主打的游戏作品和E3上的几乎毫无区别，不过因为作品本身的质量很高，所以慕名而来的欧洲观众仍然是络绎不绝，作为大热门之中的大热门的《进化》自然是不用提了，光是排队进试玩区都要排半天，而令人意外的是只有本世代版本的《边境之地 前续》竟然也引来了非常多的玩家排队试玩，看来在欧洲地区“《边境之地》系列”粉丝数量也相当不少。另外《NBA 2K15》等作品也受到了不少关注，而且因为展台正对着场馆入口，这里经常还有会聚集人气的活动举办，非常热闹。



■除了篮球，2K在宣传《WWE》新作方面也是不遗余力。



■《边境之地 前续》的人气相当高。



Deep Silver



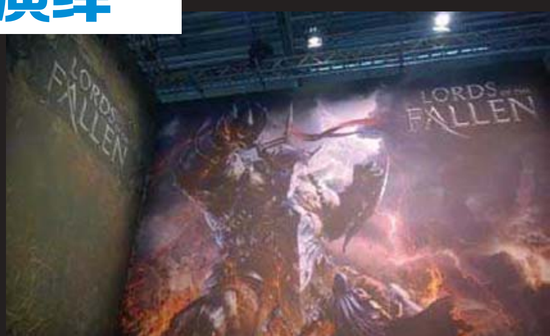
来自英国的Deep Silver在国际市场上知名度还不算太高，不过起码在自家地盘上认知度还是很不错的，所以在科隆展的展出内容也是全面发力，拳头产品《死亡岛 2》有着半开放的试玩区，试玩机的数量非常多，颇有气势。展区旁还有《死亡岛 瘟疫》、《堕落之主》以及《地铁 合集》的试玩提供，甚至连原本在美国由世嘉代理的《异形 隔离》也被放到了这边壮大声势，相当有看点。



■Deep Silver的展出游戏数量颇为不少。

另一种主场优势演绎


■《死亡岛2》的试玩机位非常多，所以虽然试玩人数惊人，但队伍却前进得很快。







■在欧洲地区《职业进化足球 2015》的宣传可是一点也不输给《FIFA 15》。

Konami

因为在近期 Konami 的主要作品都集中在了号称“要再一次赢过世界”的《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》上，所以这一次展台也仍然是把其放在了非常重要的位置，不过欧洲毕竟还是足球游戏的重要市场，而许多“《职业进化足球》系列”的粉丝们都仍然在坚定地等待着系列最新作的推出，所以 Konami 展台余下的部分都被布置成了球场风格，用于展示将要再一次挑战老对手《FIFA15》的《职业进化足球 2015》，隔着一个场馆和 EA 之间燃起了对抗的烽火。

MGS 与 PES 齐挑大梁


■《游戏王》也是Konami的宣传重点之一。


■《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》封闭展示区外的道具吉普车，观众可以坐上去拍照，但千万不要学Big Boss用热气球偷走它哦。



SQUARE ENIX


■在国内也开始公测的《最终幻想XⅣ 重生之境》是SE最近的重头吸金对象，所以在科隆展上也是挑起了宣传重担。

在科隆展上，Square Enix 的展台其实不止一个，光是在家用机游戏区域就已经有两个展台，一个是专门的《最终幻想XⅣ 重生之境》PVP 展示区，另外一个则是《FF14》PVE 内容展示区，并且在其后方，还有全新作品《劳拉与奥里西斯神庙》的试玩。总体而言，这个试玩区的内容实在不能说是非常丰富，但是在 SE 已经完全倒向手游的今天，我们还能够看到这么一个展台的存在就应该庆幸不已了。

手游大厂的净土之地



■曾经代表着RPG巅峰的公司LOGO，如今成为了手游玩家熟悉的标志。







bethesda



■《邪恶深处》是Bethesda展区最大的卖点。



华纳


■华纳展区《中土 摩多之影》的试玩区外有着栩栩如生的兽人雕像。





BNGI




■BNGI展台又怎么少得了吃豆人这个吉祥物呢。

暴雪



■虽然游戏早已发售，但《暗黑破坏神Ⅲ 夺魂之镰》展示区还是打造得很用心。



■《风暴英雄》是暴雪展区人气最高的作品，不同作品中的角色大混战的吸引力非同凡响。



文 稀饭&黑狐狸 美编 anubis



《中土 摩多暗影》的故事发生在《霍比特人》和《指环王》之间，讲述了被魔王索隆的军队所杀死的游侠泰雷恩通过与怨灵同化而重返人间，并利用自己的全新力量向魔王进行复仇的故事。但基本的故事架构并不是本作吸引人的主要原因，《中土 摩多之影》的重要意义，是填补两部小说巨作之间留下的故事空白，让玩家们能够对中土大地上发生的故事有进一步的了解，也正因为如此，本作成为了“《指环王》系列”粉丝们不可不玩的作品。

多机种	中土 摩多之影	WB Games	动作冒险
	Middle Earth: Shadow of Mordor		美版
	2014年9月30日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/PS3/Xbox One/X360：59.99美元		

8/10 总体表现

7/10 现场人气



■复活之后的泰雷恩对兽人展开了血腥的复仇。

主要角色

在《中土 摩多之影》中，许多在《指环王》背景设定中只是被略为提起或干脆没有涉及过的角色都会在故事中担当重要的戏分，不过为了不让粉丝们觉得这是一款除了背景之外完全与其他系列作品割裂的新作，开发商 Monolith 向玩家们保证，本作的故事将会和两部作品密切相关，起到对整个系列的故事进行承前启后的作用，所以让我们来看看这些新老面孔在故事中都扮演着什么样的角色吧。

泰雷恩 Talion

他是负责镇守拦在通往摩多之路上的黑门处的贡多游侠部队中的一员，带着妻儿住在附近的一处前哨站中。当黑门遭到攻击时，泰雷恩的前哨首当其冲，被索隆的得力干将“黑手”亲手摧毁，泰雷恩一家人也惨遭其屠杀。在泰雷恩因为被怨灵附体而复活后，杀死黑手为妻儿复仇就成为了他的行动目标。

怨灵 Wraith

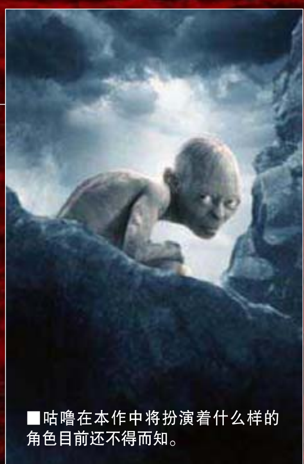


■每当泰雷恩使用特殊能力时，怨灵就会暂时现出身影。

这个神秘的魂灵有着类似武士般的外表，生前似乎也是一位游侠。如今它和泰雷恩共享一个身体，并且给予了泰雷恩独特的超自然能力，让他拥有了超越一般人类的战斗力。虽然两者共处于一个身体中，但是怨灵并没有表露自己的目的，只是向泰雷恩保证它愿意一直与他合作，击败索隆手下的邪恶军队。不过从最近的预告片透露出的情报看来，这个怨灵很有可能就是当年为索隆铸造了 3 枚精灵魔戒的精灵工匠塞利布瑞博 (Celebrimbor)，他甚至还在不知对方身分的情况下和化身为凡人安纳塔尔 (Annatar) 的索隆合力打造了 7 枚矮人魔戒和 9 枚人类魔戒，可以说是一个和《指环王》的故事联系紧密的角色，也可以被认为是本作的另一个主角。

咕噜 Gollum

原为一位生活在河岸边沿的霍比特人，在无意中获得了指环王之后被其力量所侵蚀，活了足足 589 年，远远超出了所有同族人的寿命极限，身体和思维都被严重扭曲，成为了一个有着精神分裂特质的怪物。在《中土 摩多之影》的故事中，咕噜已经失去了魔戒，而他在试图夺回魔戒路上将会和泰雷恩遭遇，只是不知道两人之间的关系将会是敌是友。



■咕噜在本作中将扮演着什么样的角色目前还不得而知。

©MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR ? 2013 Warner Bros. Entertainment Inc, Developed by Monolith.



黑手 Black Hand

索隆手下的其中一名大将，在进攻黑门之际杀死了泰雷恩和他的妻儿。他是一个黑努曼诺尔人，不过在成为索隆的手下之后身体外貌已经产生了极大的变化，显得邪恶而可怖。

◀黑手将会是本作中泰雷恩必须要面对的强大对手之一。

敌人

既然怨灵附身让泰雷恩获得了强大的力量，那么和他对抗的敌人自然也不能太弱小，不然这游戏就得改名叫《中土无双》了。在游戏刚公布时，登场的敌人还是兽人和恐狼等寻常的索隆军队低级成员，但是在最新公布的情报中我们能够发现，许多强大的怪物也加入到了敌人的队伍当中，让我们来看看挡在泰雷恩复仇之路上的阻碍都是哪些难缠的强敌。



■骑在恐狼上让泰雷恩的战斗力倍增。

恐狼 Caragors

体型巨大的犬类四足野兽，是兽人中非常常见的坐骑。它们比起一般的狼更为聪明，也更为嗜血，在战斗中会是非常难缠的敌手。不过他们毕竟不是高等智慧生物，难以抵御怨灵的精神控制，所以这些怪物可以在战斗中被转化为泰雷恩的战友，还可以被当成是他的坐骑使用。弱小的敌人面对骑着恐狼正面冲来的泰雷恩很有可能会被吓得四处奔逃。



■尽管整体上就是杂兵的代名词，但某些兽人小头目还是能够对玩家造成威胁的。

兽人 Uruk

索隆军队中最常见的成员，在其他系列作品当中一般都是作为杂兵出现，本作中也不例外。但是因为本作使用了独特的复仇者系统，泰雷恩可以用怨灵的能力来操纵兽人，让他们在关键时刻背叛自己的领袖来帮助泰雷恩作战，甚至能够在泰雷恩的辅助下成为一位酋长，所以各种各样的兽人都会出现在故事当中，玩家们也有机会看到造型极为丰富的兽人大军阵容。



■骑着海巨魔碾压敌人的感觉颇有点《战神》中骑乘独眼巨人的影子。

海巨魔 Graugs

这是一种从来没有在小说原著中被提及过的怪物。它的体型极其巨大，力量惊人，而且有着类似于短吻鳄般的头部构造，无论是肢体攻击还是噬咬都非常致命。不过这种怪物智力低下，无法抵御怨灵的控制，所以泰雷恩只要抓准机会下手就可以让这些庞然大物变成自己的战友，甚至把它当成坐骑在敌群中横冲直撞。



■用弓箭在安全距离击打魔盖蜂巢能够将其作为陷阱使用。

魔盖蜂 Morgai

出没于魔盖地区的昆虫，无论是习性还是外观都非常类似于攻击性极强的马蜂，不过在游戏中它们并不会主动攻击泰雷恩，除非它们的巢穴受到伤害。泰雷恩可以利用弓箭远距离袭击蜂巢，让疯狂的蜂群袭击位于其巢穴附近的敌人，以转移他们的注意力。

复仇者系统详解

在本作刚公布的时候，我们就已经简略介绍过游戏当中最重要的复仇者系统。但是这个系统到底是如何运作的，制作方一直没有表达得非常清楚。但是在最近一段时间，本作终于公布了一段完整的复仇者系统简介，总算是让玩家们能够进一步认识到其设定的真容。

前文提到过，泰雷恩被怨灵附身后获得了控制各种敌人的能力，这其中当然也包括了兽人。而在索隆的军队当中，充当军队下层甚至是中层头目的仍然是各种各样的兽人，他们有着独特的外观，有的甚至还在同伴当中获得了“屠夫”或者“巨魔杀手”这样的外号。每一个兽人头目都有着自己的个性，有的是会在情况不妙时逃跑的懦夫，有的是会死战到底的勇士，不同的行为特征也决定了他们在兽人军队当中的价值。

泰雷恩的行动会影响到这些兽人的命运，如果他们在和泰雷恩的决斗中因不敌而逃跑，很可能会导致地位下降，甚至是被处决。相反，如果兽人成功杀死了泰雷恩，那他们就会获得升迁，力量也会变得更加强大。因为泰雷恩本身就是已死之人，所以被兽人杀死并不会令游戏直接结束，他会再次复活过来，并再次与杀死过自己的兽人头目交战，此时对方还能够认出泰雷恩来。

在玩家完全击败一个兽人后，游戏中会给出几个选项让玩家去抉择，而其中一个选项就是彻底控制这个兽人，俘虏他的思维，让他成为泰雷恩在兽人军队中的内应。这时候兽人头目的利用价值就不仅仅是在战斗中倒戈相向帮助泰雷恩作战了，玩家可以操控这些兽人，在军队当中引发内战，并通过屠杀那些有着坚定信念的兽人头目来一步步往上爬，并最终让索隆的整支兽人大军都处于那些被控制的兽人的统治之下，也就等于泰雷恩获得了整支军队的指挥权。


■控制是游戏中的主要元素之一。


▲如何处置兽人将交给玩家自己决定。

通过复仇者系统，游戏本身的乐趣得到了巨大的延伸，所以它将会是本作能否取得成功的关键。



《中土 摩多之影》试玩体验

本作的科隆展试玩部分就是在网上已经传烂了的野外战斗＋奴役兽人的DEMO，不过能够亲手试一下这款作品的手感并感受一下其画面还是非常不错的。之前有传闻这款作品一定程度上参考了《刺客信条Ⅱ》的代码，但稀饭我可以百分之百保证这游戏学的可不是什么《刺客信条Ⅱ》，剥开了《指环王》的外包装，这游戏的内核其实很大部分都来自于发行商华纳旗下的拳头产品“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”。它们两者之间有多像？下面稀饭我将会详细解说一下。

似曾相识的战斗系统

有玩过《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的玩家恐怕都会记得蝙蝠侠在故事的最后段曾经手持忍者大师雷霄奥古的宝刀去迎战泥人分裂出的杂兵，当时蝙蝠侠的许多攻击招式都会变成全新的持刀攻击动作，而某种程度上《中土 摩多之影》的战斗系统就是蝙蝠侠冷兵器战斗模式的魔幻变体，几乎所有按键对应都是一样的。当时稀饭我使用的是PS4手柄，其中□键对应普通攻击，玩家一直按键主角泰雷恩就会不断挥动长剑攻击，△键对应的是反击，只要敌人头上出现攻击标志，玩家及时按下这个键就可以招架敌人的攻击并进行反击，○键对应的是怨灵能量冲击，可以让一个敌人陷入短暂的眩晕，这时候对眩晕的敌人攻击就可以触发高速连环斩，除了对敌人的搬运距离更为夸张之外，效果和蝙蝠侠用斗篷眩晕敌人后按近战键发动的咏春短打连环拳基本没分别，最后×键对应的自然是闪避，泰雷恩如果对准敌人闪避，还可以触发帅气的过头跳，不用说，这也是沿袭自蝙蝠侠身上的动作。

如果说四个功能键全部一一对应或许还只是一个美丽的巧合，那么连击到一定程度后能发动的必杀技也极其相似就有点说不过去了，例如泰雷恩的□＋×键必杀技是释放怨能冲击波，能震倒身边一定范围内的敌人，和蝙蝠侠使用相同按键组合的召唤蝠群有异曲同工之处，而在“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”中对应关节技的△＋○键在本作中则是触发处决技，效果也基本一样，就是立刻废掉一个敌人的全部战斗力。

另外，游戏中的LT键对应泰雷恩的射箭，这一点也和“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”中LT键对应蝙蝠镖发射有着类似之处，就更不用提人物的攀爬和在绳索上行走的动作有多眼熟了。


▲处决在血腥度上比蝙蝠侠的关节技要高多了，但功能上分别不大。

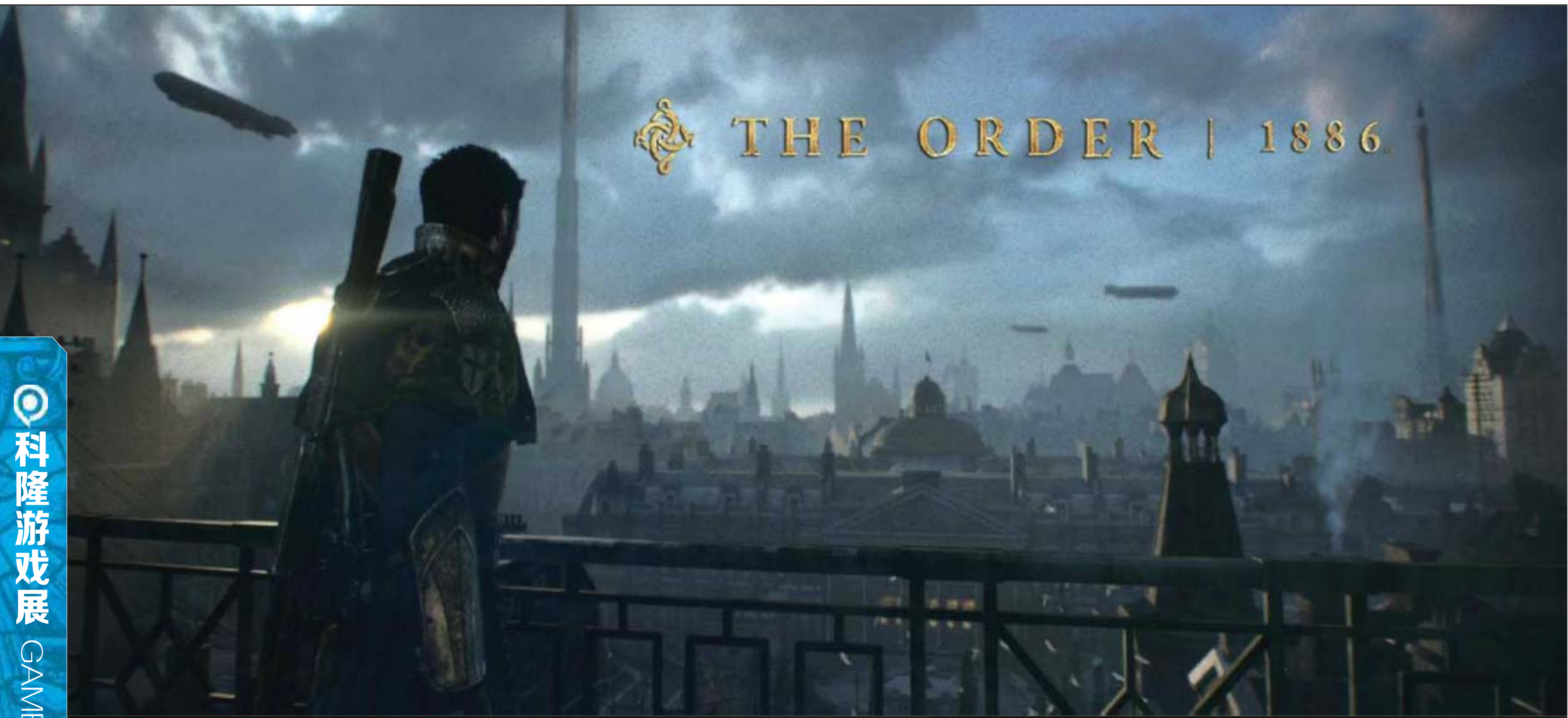
从好的方面说，这意味着本作有个好的系统参考对象，手感的确有保证，而从坏的一面来讲，虽然同一个发行商之间的作品再怎么互相模仿都不为过，但玩家对此的接受能力如何则有待市场验证。反正我个人虽然不反感，但难免想要腹诽这懒偷得有点明显。

沙箱与育成的巧妙组合

幸好，比起战斗系统上的既视感，游戏的核心系统还是挺独树一帜的。玩家扮演的游侠泰雷恩虽然靠着怨灵的力量复活，但是他并非奎爷那种级别的孤胆英雄，战斗力就算配上怨灵能力也只是精英级别，没到能够一骑当千的地步，所以他如果想要对杀死自己家人的黑手甚至是索隆复仇，那就必须借助其他力量。鉴于怨灵正好有控制低智能生物的能力，泰雷恩便需要利用这种力量，把索隆兽人大军中的一个小头领控制住，然后暗中协助其变成整个兽人大军的酋长，从而控制这支军队用于复仇。

所以在游戏中，玩家遇到一些兽人小头领之后，可以选择先击溃对方，然后将其抓住，这时候玩家会面临几种选择，既可以割他喉，也可以榨干他的灵魂，但跟重要的自然是把怨能输入他脑中，控制他的行为。这时候兽人就成为了玩家的一枚棋子，之后玩家只要挑动他和其他兽人头领之间的战斗，并帮助其将对方击败，然后再控制他背叛自己的上级，帮助泰雷恩将其杀死，然后乘机往上爬，最终就可以逐步成为兽人的酋长。这恐怕也是游戏的最终目标之一，所以这个作品虽然是一款沙箱风格的冒险游戏，但其实里面却暗含了一些勉强算是育成的要素在里面，玩起来有种当上幕后黑手的快感。

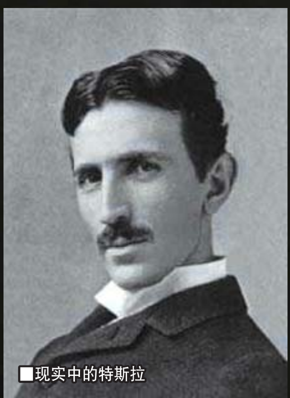
文 梦叶 美编 小瑟



在本届德国科隆游戏展上，《教团1886》除了一段全新的游戏影像之外，再没有公布任何游戏相关的内容，但就是这段唯一的新影像，却出现了一位不论在游戏中还是现实中都有扮演着重要角色的关键人物，他就是传奇的尼古拉·特斯拉。

教团1886	SCE	动作射击
PS4	The Order: 1886	美版
2015年2月20日	本地1人	对应年龄：未定
售价：59.96美元		

人类史上最伟大的发明家之一


■现实中的特斯拉


■特斯拉实验室设定图

现实历史中的尼古拉·特斯拉是一位当之无愧的发明家(交流电系统的主设计师)，而且关于他还有各种各样神乎其神的传闻(通古斯大爆炸的罪魁祸首、涉及超未来科技的理论资料被FBI封存等等)，在当时被认为是“疯狂科学家”的他如今却被很多崇拜者称为“二十世纪的开创者”，他在现实中的功绩真可谓不胜枚举。作为一个充满着奇幻色彩的人物，就算是在游戏世界中，与他名字相关的也大多离不开科学家、发明家或者是各种奇特的发明道具，最为老玩家们所熟知的应该就是《红色警戒2》中以他名字命名的特斯拉武器(特斯拉坦克和特斯拉线圈)，在《刺客信条2》中他因为拥有金苹果而被圣殿骑士们追杀，甚至为了纪念他还出过一款名为《特斯拉学徒》的独立游戏。




■游戏中的特斯拉

在《教团1886》这段正处工业革命黄金时期的世界中，尼古拉·特斯拉毫无疑问的再一次成为了时代的先驱。大家还记得在之前的介绍中提到过，教团骑士们所拥有的远超当代科技水品的先进装备吗？没错，那些都是由特斯拉亲手发明创造的，特斯拉实验室的设定图中也有类似特斯拉线圈的装置。从已经公布的资料来看，游戏中的特斯拉似乎曾经在某个神秘公司的内部从事科研工作，之后被纳入教团组织成为其中的一员，之后特斯拉发现教团骑士门所对抗的敌对势力也拥有着他所发明的武器装备，这让他显得十分担忧，并对自己产生了怀疑。从已知的消息来看，主角很有可能要通过它才能获得新的武器或是对武器进行升级。



©2014 Sony Computer Entertainment America LLC

骑士们的武器和配件





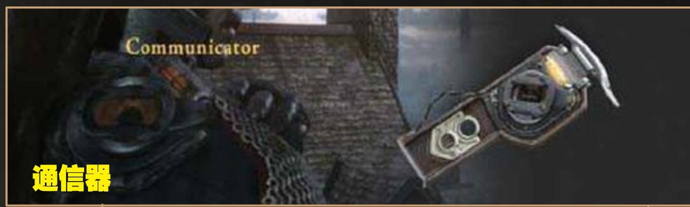
TS-23 弧光共振电磁感应枪，类似于狙的远程高威力武器



埃塞克斯 M86/收腰柄铝热步枪，之前介绍过拥有发射铝热剂和引燃剂两种模式的步枪，可以利用引燃铝热剂后的传导效果继续释放引燃剂以造成更大面积的伤害。



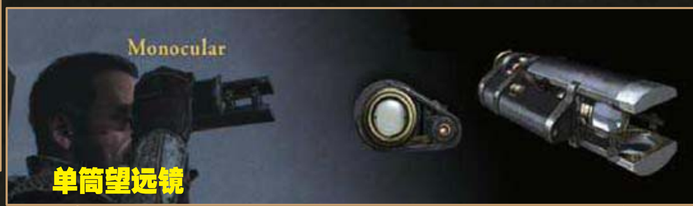
埃塞克斯 M2/Pn83‘弯刀’自动步枪，同样是拥有两种攻击模式的组合型枪械，中近距离的攻击利器。



骑士们的无线电通信装置，主角似乎还可以通过无线电呼叫空中支援。



米尔斯 Mk IV 破片手榴弹，复合的刀刃和牵引线设计可以让手榴成为设置类的陷阱使用。



具有工业时代气息的单筒望远镜





《教团1886》限定收藏版

1. 掩体下的格拉海德雕像（7 英尺）
2. 收藏用铁盒
3. 游戏内徽章贴纸

《教团1886》豪华版

4. 豪华收纳箱
5. “决斗”雕像（13 英尺）
6. 收藏用铁盒
7. 美术设定集（22 页）和黑水吊坠项链
8. 游戏内徽章贴纸

数字版内容

教团骑士武器库 DLC（红色教团制服配备原型电弧步枪和黑色教团制服配备火红铝热步枪）

游戏官方原声音乐集（含特别收录曲目）

从未公布过的幕后花絮



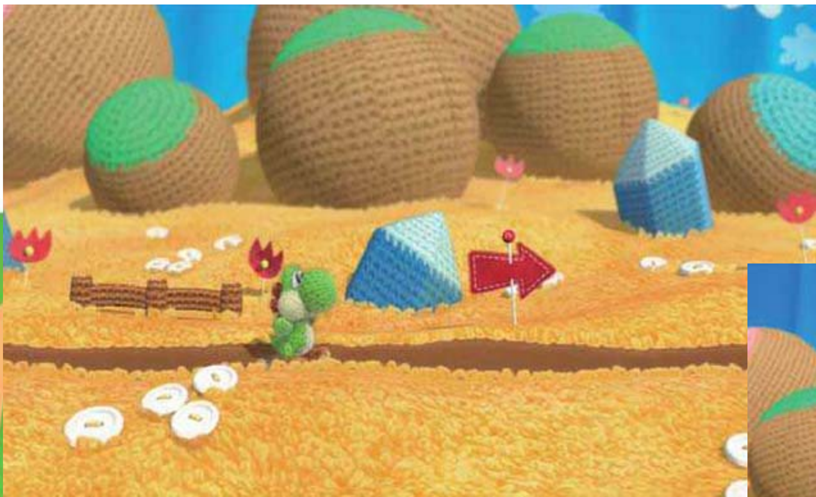
毛线耀西	Nintendo	平台动作
Wii U Yoshi's Woolly World		美版
2014年10月7日	本地1~2人	对应年龄：全年龄
售价未定		

文 初心者　美编 NINA

针织的羊毛世界

《毛线耀西》很容易让人联想到《星之卡比 毛线史诗》，跟平面的卡比不同的是，毛线版的耀西完全就是一只立体玩偶，游戏的画面也以3D物体为主。这款久违的家用机版耀西新作在今年E3上首次公布，而这次科隆展也有试玩展出，下面就来看看新的羊毛世界都有些什么创意吧。

在基本的玩法方面，《毛线耀西》跟以前的系列作品其实没有很大的区别，比如耀西蛋、隐藏的浮云、耀西的滞空跳跃等等元素都会让人倍感亲切。但既然这次的主题是“毛线世界”，那么整个游戏世界自然也就充满了编织物的元素。



从目前公开的画面来看，毛线球和羊毛衫质感的素材占据了视觉元素的绝大部分。我们熟悉的耀西蛋被五颜六色的毛线球所代替，而这些毛线蛋还会有大小之分，在功能上就代表了毛线的长度。游戏里可以看到一些只有骨架的中空“平台”，把毛线蛋丢过去，就可以织成平台的表面，比方说只要一个大的毛线球，其毛线长度就足以编织出两个平台，而小的毛线球就要用数量来弥补了。类似的“毛线缠绕骨架”的构造也被用在了经典的水管通道中，或许本作的隐藏水管也不需要一个个试着去钻了吧。





耀西有着长长的舌头，这次舌头则是变成了一根羊毛线，除了用来把对方抓过来吞掉，本作的一些隐藏区域也会用到耀西的舌头，比如看到墙壁上绑有蝴蝶结的话，耀西就可以伸出舌头缠绕住蝴蝶结，然后把一整面墙壁扯掉，露出隐藏的区域，而扯下来的线也会卷成一团毛线。除此之外，还有诸如绒毛面料做成的平台、用纽扣蒙面的“Shy Guy”、用布缝制的云朵、以海绵构成的可破坏方块，现实生活中五花八门的毛线素材构成了一个虚拟却又无比温馨的毛线世界。

©Nintendo

耀西加倍 欢乐加倍

《毛线耀西》里面也有一些改良的或是全新的设计。其中就有长着鸟头，整个看上去就像耀西蛋一样跟着耀西的物件，将它们丢出去的话，就会延伸出一条云朵连成的通道，相信在游戏关卡中会经常用到。而像是《新耀西岛》中用来限时（10秒内）回收小马里奥，长了两条腿会满地跑的小星星，在本作中则是以粉红色的爱心形态出现，结合耀西身边的爱心符号，估计就是用来计算生命值的东西了。比起时间上的限制，生命值的设计显然对玩家的操作要求宽松得多，难度也会相对降低。

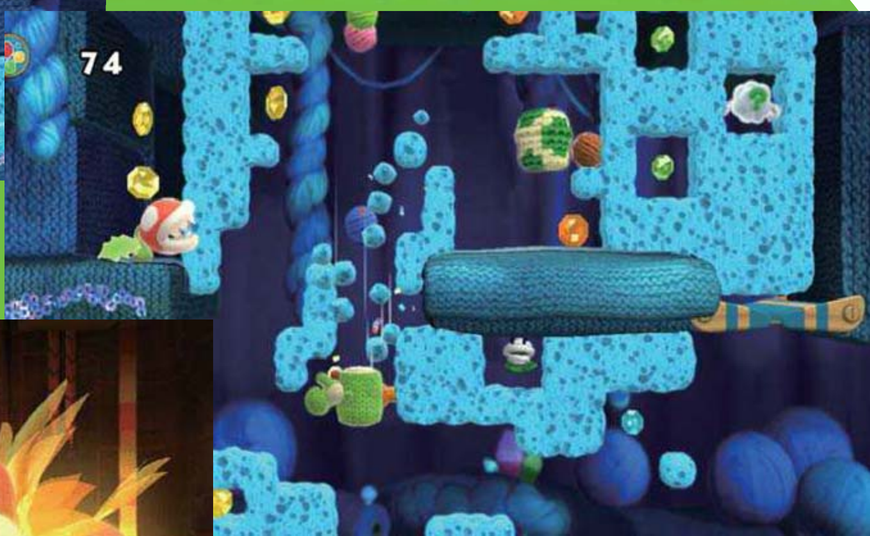




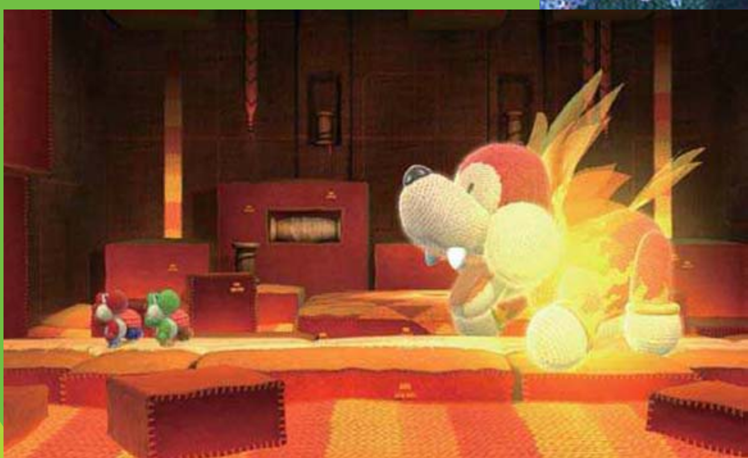
可以注意到的是，本作耀西的背上并没有小马里奥兄弟，以往需要收集的是金币，在这里则变成了宝石一样的东西，这让人好奇他们冒险的背景和世界观设定会是如何。但至少我们可以确定的是，《毛线耀西》将双人游戏摆在比较重要的位置。两名玩家可以同屏游玩，分别操作异色的耀西。两人的行动会互相影响，比如你可以踩着同伴的头二段跳，丢出去的毛线球可以打到对方，而在毛线球不够用的情况下，还可以将同伴整个吃掉，变成毛线球来使用。耀西变成的毛线球在碰撞的时候就会恢复原状，但要是跟你一起玩的人喜欢的话，或许可以把你吞掉然后一路带到终点……



随时变身的耀西



在以往的作品里，耀西通常会在特定的关卡化作飞机汽车等交通工具，而在本作中，毛线构成的耀西形态将更加多样，变身也将更加常见，平时的一些举动，比如进入水管时耀西会先还原成松散的线，起跳浮空的时候，其双脚的部分会松开，变成螺旋桨一样旋转，而跳起下冲攻击的动作，则将耀西变成了类似锤子的模样，甚至在奔跑一段路之后，耀西的双脚也会变成车轮子。只要细致观察，这些小心思都会让你会心一笑。

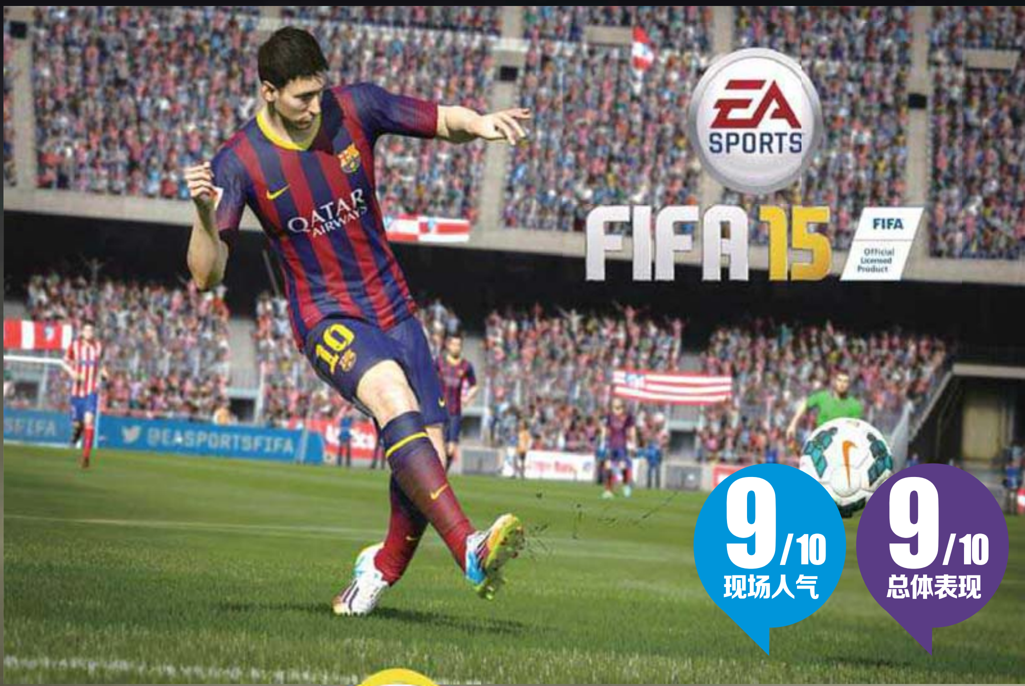


◀把毛线球丢出去砸中并捆住火焰狗的嘴巴，就能把它的火球攻击憋在体内。

文 乐小游 美编 小瑟

在绿茵场上尽情挥洒汗水吧

不管是从实际销量还是玩家的口碑来看，“《FIFA》系列”都是目前足球游戏中当之无愧的王者。除了财大气粗的EA一直握在手中的无数官方授权外，更主要的还是力图将游戏做到尽善尽美的决心。《FIFA 15》也按照惯例将在下个月发售，次世代主机还将同步发售繁体中文版，这对于国内玩家而言实在是一大幸事。



FIFA 15	EA	体育
多机种 FIFA 15		美版
2014年9月23日	本地1~4人 在线2~22人	对应年龄：6岁以上
售价为PS3/PS4/X360/XOne：59.99美元		

大幅强化的人物建模

单从画面角度来看，无论是“《FIFA》系列”还是“《胜利十一人》系列”都有很长的路要走。碍于足球项目球员人数的限制，想要将游戏画面达到次世代版《NBA 2K14》那种程度显然是不现实的。加上球场的宽度所致，想要在画面细节上大幅强化更是难上加难。所以EA在找寻一种巧妙的方式平衡真实与画质的关系，那就是细致的人物面部建模。其实在实际的游戏过程中只有在进行回放时才能真正感受到游戏的画质好坏，而想要与真实靠拢，球员的面部细节就是最好的表现方式。《FIFA 15》用了最新的脸部建模技术，借助强大的画面引擎，最大程度地还原了各位球星的风采。



▲真实的球员面部扫描，阿圭罗已经真假难辨了。





新增细节

门将系统

在《FIFA 15》中，当使用门将开大脚门球时，除了前作中能够使用的呼叫队友接应外，还增加了控制球队整体阵形进行前压的选项，如果按照现实比赛来看，那就是诺伊尔和他的队友们啊。而全新强化的门将系统使得球队中最后一道防线变得更加稳固，门将的扑救动作超过50种，同时拥有更加强大的AI。从试玩的版本来看，非手动情况下门将的出击变得更加合理，扑救的反应速率也有所加强，难道EA是看到了巴西世界杯上众多表现优异的门将后才重点加强了门将的能力么（笑）。



门线回放系统

门线技术是近年来在足球比赛中逐渐被使用的高科技判罚手段，此前的进球判罚都是由裁判以及第四官员主导的。而随着误判的舆论日渐严重，FIFA官方也不得不重新审视门线判罚的重要性。为了比赛的公正，在2010–2011赛季的欧冠联赛上首次使用了门线技术，而不久前的巴西世界杯也是全面使用了门线回放。实际上这种摄像机回放技术很早就被应用在网球比赛上，并将其命名为“鹰眼”。而此次《FIFA 15》首次在游戏的慢镜回放中加入了这项技术，无疑会使比赛更加具有代入感，但有传闻称由于授权问题，门线技术只会出现在英超联赛的友谊赛中，确切消息目前尚不明朗。但说句实在话，在游戏中想要出现现实比赛中那种门线争议球几乎是不可能的，球的运行轨迹和线路本来就是通过计算得来的，这和游戏中不会出现越位判罚失误是同样的道理，但EA这种精益求精的做法值得鼓励。

©2014 Electronic Arts Inc.

球场风貌

除了球员建模等大幅强化的细节外，本作对于绿茵场的表现也毫不含糊。草皮的材质刻画以及周围观众的整体氛围都达到了新的高度。下面放出几个著名英超球队的主场供玩家欣赏。



■蓝军切尔西的斯坦福桥球场



■红魔曼联著名的老特拉福德球场



■蓝月亮曼城的伊蒂哈德球场

新的球队管理系统

在《FIFA 15》中，玩家可以对自己喜爱的球队进行详细的规划。这一次你能设置多达六套完整的比赛阵容，不管面对什么样的对手都能够从容应对，当然前提是玩家要具备良好的派兵布阵思路。这套阵容可以在友谊赛、生涯模式、锦标赛，甚至是与好友联机中使用，非常便利。玩家可以为自己队伍中进攻与防守端各五名球员设置战术指令，减少实际游戏中的操作难度，更好地实现玩家想要进行的比赛策略。根据对手的不同可以随时更换首发阵形，每套阵容都可以提前设置默认战术，正常情况下，六套阵容足以应付接下来的比赛，全部部署好后就能够一劳永逸了。而球队管理界面、球员数据图表以及球员位置细微调整这些要素都是首次在“《FIFA》系列”中出现的，玩过“《胜利十一人》系列”的玩家应该比较熟悉这些要素，这样的变化进一步加强了《FIFA 15》的可玩性。



更多变化

每一次“《FIFA》系列”的新作公布后，都会有一长串类似菜谱一样的细节改变内容，仅从试玩部分很难全部体会，下面小游重点挑选几个比较明显的变化跟大家分享一下：

1. 球员的情绪变化明显加强，进球的喜悦和错失机会的沮丧都会写在脸上。

2. 赛场的广告牌能够播放动态视频，同时比赛中断时游戏时间照常进行。

3. 强化后的物理引擎使得球员间的身体碰撞更加自然。

4. 球员争抢时会做出拉拽的小动作，比系列以往更加频繁。

5. 球员奔跑时球衣与头发都会出现抖动，踏过的草坪也会留下痕迹。

6. 除了门将的强化，防守时当只剩下一到两名后卫时，系统AI会做出较为合理的判断。

7. 盘带时球员与皮球间的粘合度有所降低，更像是真实比赛中人与球的关系，明显能感到彼此分开的感觉。

8. 停球之后的惯性更加明显，对操作的要求也有所增加。

9. 挑传打身后的技巧有所削弱，对方后卫的预判更加准确。

10. 比赛的节奏有所减缓，使得游戏更加趋近真实的足球比赛。





UT 模式

作为系列中人气最高的游戏模式，《FIFA 15》重新设计了球队的管理菜单，整个风格更加简洁。新的界面将能让玩家更直观地管理球队阵容以及战术布置，能够设置的项目也更为细致。同时增加了好友赛季功能，玩家可以在UT模式中与线上好友一决高下。《FIFA 15》附加的Ultimate Team Legends传奇球星模式仍然由Xbox One平台独占，微软发布会上甚至请来了丹麦传奇门将舒梅切尔前来助阵，果然是财大气粗啊。



■风采依旧的舒梅切尔



■UT模式下的好友赛季功能



■传奇明星阵容

次世代版《FIFA 15》试玩体验

科隆游戏展上提供的《FIFA 15》试玩DEMO包含如下球队：巴塞罗那、利物浦、曼城、切尔西、多特蒙德、那不勒斯、博卡和巴黎圣日耳曼。即将在九月初为广大玩家提供的试玩与科隆游戏展中的相同，所以这些就是玩家能够第一时间体验的球队了。

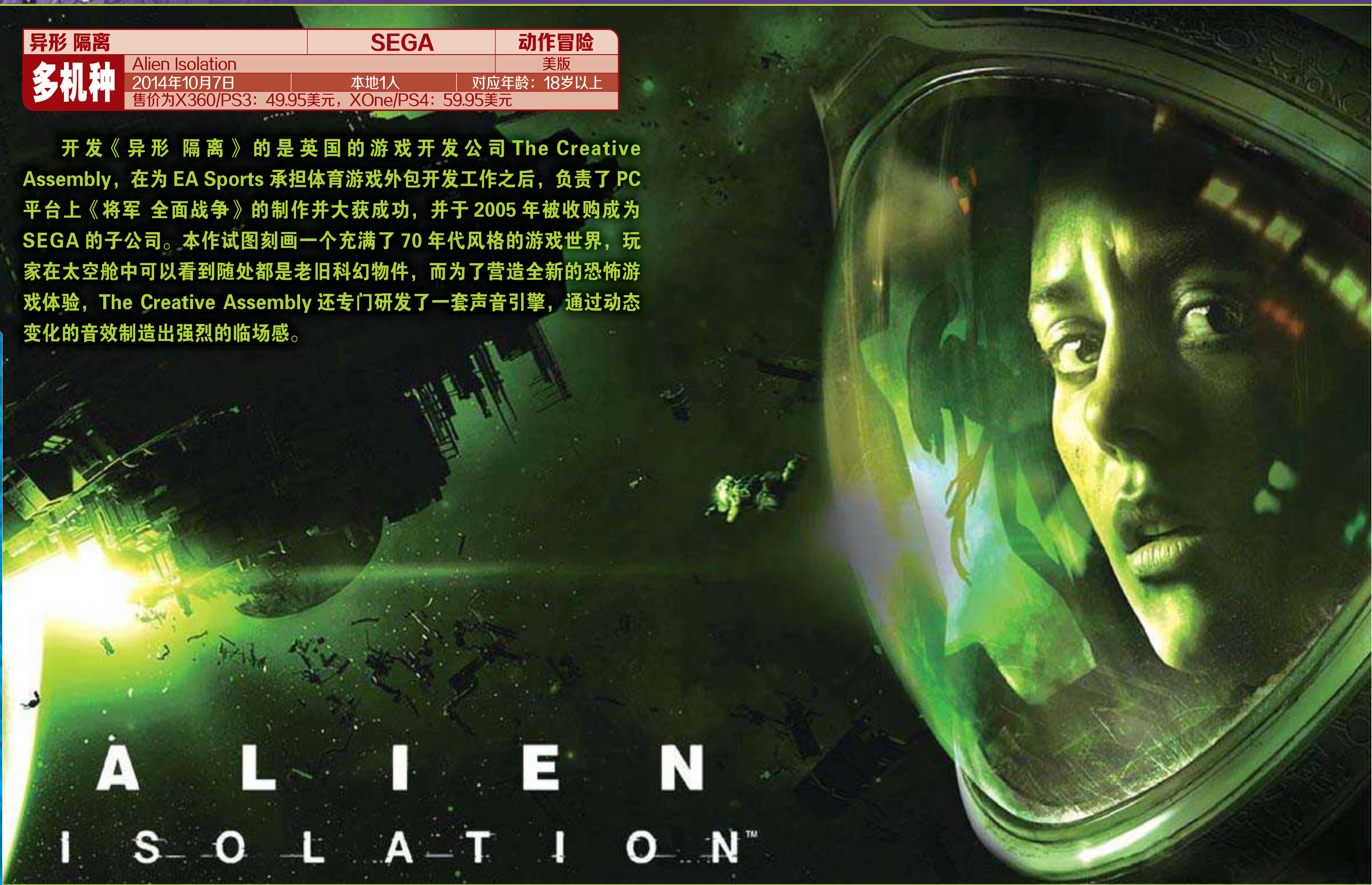
本作的菜单界面和前作相比改动不大，依然采用了类似Windows 8那种Metro风格。球队管理系统比较明显地借鉴了“《胜利十一人》系列”，球员数值采用了六边形表示，分别是：射门、盘带、防守、传球、速度以及身体。这种图形的表现方式使得球员的整体能力更加直观地展现出来。比赛的过程中最明显的变化还是球员的动作，盘带的节奏改动较大，面对进入大禁区范围的高空球时，门将双拳将球击出的动作也更加丰富。还有一个比较大的改变就是边后卫会主动上前投掷界外球，这样的好处就是为边锋提供了更好的进攻空间与时机。防守时无球队员的逼抢也更为合理，铲球系统有所加强，但盲目的放铲依然是作死的节奏。总的来说这次的试玩已经能比较完整体会到游戏的改变，现在就等着游戏正式发售日的到来了。



文 初心者 美编 NINA

异形 隔离	SEGA	动作冒险
多机种	Alien Isolation	美版
	2014年10月7日 / 本地1人 / 对应年龄：18岁以上	
	售价为X360/PS3：49.95美元，XOne/PS4：59.95美元	

开发《异形 隔离》的是英国的游戏开发公司The Creative Assembly，在为EA Sports承担体育游戏外包开发工作之后，负责了PC平台上《将军 全面战争》的制作并大获成功，并于2005年被收购成为SEGA的子公司。本作试图刻画一个充满了70年代风格的游戏世界，玩家在太空舱中可以看到随处都是老旧科幻物件，而为了营造全新的恐怖游戏体验，The Creative Assembly还专门研发了一套声音引擎，通过动态变化的音效制造出强烈的临场感。



还原经典异形

自1979年《异形》电影以来，“异形”的形象随着几部系列电影以及周边小说逐渐丰富完善起来，吸收异种生物基因、极具攻击性的设定深入人心，俨然成为了外星生物的一个典型。而由此衍生而来的游戏则是相当繁杂，从模仿《吃豆人》的首作到各种街机格斗、第一人称射击都有。这次以《异形》为题材的新作《异形 隔离》则是一款纯粹的恐怖游戏，可谓是向系列的源头，雷德利·斯科特（Ridley Scott）执导的第一部《异形》电影致敬。





与以往的第一人称射击作品不同，《异形 隔离》被打造成了第一人称视角的恐怖生存游戏。游戏的故事背景设定在2137年，即《异形》事件的15年后。在本作中，玩家扮演原作女主角Ellen Ripley的女儿Amanda，在调查母亲的失踪事件的过程中，她被送到了空间站Sevastopol上，寻找母亲曾经所在的宇宙船Nostromo的黑匣子。殊不知，这个太空站此时已被外星生物所入侵……

本作将以生存和故事为核心，从一开始玩家就被丢在残破不堪的空间站当中，跟之前作品中全副武装扫射异形完全不同的是，Amanda可谓手无寸铁，手握运动感应探测器的她，要在昏暗的场景里孤身面对潜藏在暗影中的不明生物。

当玩家在绿色低分辨率的探测器屏幕上发现运动的亮点时，全身的神经也将被调动起来。异形的视觉虽然已经退化，但凭借其他灵敏的感官，玩家在其附近的一举一动无疑都会被察觉到，尽管空间站中只有“一只”异形。

没错，本作为了凸显恐怖的氛围，跟玩家斗智斗勇的异形将只会出现一只。这意味着这只异形也将会是无敌的。玩家要做的就是时刻注视着手中的低分辨率绿色屏幕，提心吊胆地探索空间站中仅有的一些线索，在躲避异形追杀的同时，也要对付故障频发的机器障碍，寻找绝处逢生的路径。



©SEGA

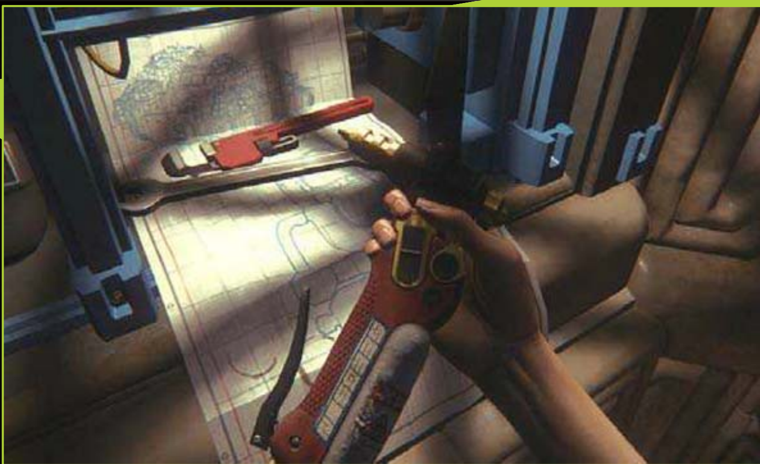
噩梦难料

根据制作组的访谈影像透露，本作的异形最大的特点将会是忠实于原作设定的 AI 和行为模式的分支设计。

游戏的主设计师 Gary Napper 表示，他们“很早就明白了，不能指望用脚本式的敌人去敷衍玩家”，每次当玩家重新玩的时候，异形的行为都应该“无法被预测”，即便玩家操作的角色可能会死了又死。

对于非线性的恐怖生存游戏体验，他们的研究成果也因此非常值得期待。从目前的演示来看，游戏中的场景将有多条逃亡路线可供选择。大多数场景都被设计成了非封闭式的，但是玩家的每一步行动都有两种可能的结果，要么被异形发现并惨死，要么找到了令其撤退的对策。而后者将不会是必然成功的，异形同样会从经验中学习，甚至会绕过重施故技的玩家，在之后的场景中杀个措手不及。更多的逃跑路线也意味着更多的追杀路线，有时候与其逃跑，还不如乖乖地找个角落躲起来。





负隅顽抗

尽管主角 Amanda 相比较于异形显得手无缚鸡之力，游戏中还是有一些办法可以逼退敌人的。在空间站探索的时候，玩家会找到能用的武器或者随机出现的合成部件，而角色本身也有类似“技能”的能力，从而躲避和吓跑异形。只是这毕竟是款生存游戏，异形的学习能力始终会让主角的这些反抗手段显得捉襟见肘。

值得一提的是，玩家对物体的行为也将被异形识别。比如打开了一扇门，却逃过了异形的视线，那么它就会知道玩家曾经在这里留下过活动的痕迹，从而影响到之后的行动分支。虽然制作组也坦言这并非完全是真正意义上的人工智能，但依靠这种分支的行为判断模式，也将带来完全不一样的恐怖游戏体验。

“低保真”老科幻

本作的研发队伍从电影制作方拿到了大量的珍贵资料，以便彻底深入地理解原作的精髓和还原电影的氛围。得益于这些历史性资料，贯穿《异形 隔离》的关键词之一，正是“Lo-Fi”(低保真)。抛开其引申义，简单而言就是有杂质和噪音的录音品质。不过游戏中当然不是指音质差，而是在各种元素上故意做旧，比如主角手中的探测器，它不会帮助玩家自动扫描异形的位置，而是需要玩家改变自己的朝向去探测，就算发现了异形就在身边，也因为探测器的简陋而无法准确判断其位置。诸如此类的老式科幻片和小说文字中常见的工具还有许多，而且实际上也是游戏界面的一部分。

从试玩中可以看到探测器出现闪烁的不稳定状态，玩家盯着绿色的显示屏越发不安，因为异形随时都有可能闪过而未被发觉。



▶通过合成系统造出的奇特装置。



◀异形如影随形，防不胜防。



聆听恐惧

在本作中，玩家被放置在充满了嘈杂声响的环境中，却依然无法企图尝试奔跑逃命，因为异形会觉察到你的脚步声，你最终只能在桌底下屏息凝气(游戏中也时刻伴随着紧张紊乱的呼吸声音)，可谓危机四伏。

更要命的是，玩家除了手上的简陋装置之外，便没有太多感知异形方位的手段。于是就要靠着这些混杂在一起的声音，从中分辨出异形是否正在探测器所达不到的位置行动着，这同时调动了玩家的视觉和听觉。对于害怕恐怖游戏声效的玩家来说确实是个坏消息，不过对于精心设计声效的制作团队而言，这是值得称道的，所以说，越是恐惧的玩家就越应该好好感受一下本作的声响。

文 梦叶 美编 NINA



游戏无极限

迪士尼无限2.0 漫威超级英雄	Disney Interactive Studios		动作
多机种	Disney Infinity: Marvel Super Heroes (2.0 Edition)		美版
	2014年9月23日	本地1~2人 在线2~4人	对应年龄：全年龄
	售价为PS3/PS4/PSV/Xbox 360/Xbox One/Wii U：74.99美元		

作为一款野心十足的作品，该系列虽然在国内反响不大，但于去年8月发售的初版在今年年初就宣布其销量已达300万套。而在国内玩家看来完全不可理喻的各种实体周边，在欧美国家也得到了孩子们的热烈追捧，有着迪士尼全明星阵容的支持，吸引力自然不同凡响。即将登场2.0版中还将加入漫威超级英雄阵容，看来这一次不仅孩子们会把持不住，就连大批的美漫迷们也不得不入坑了。



进入无限世界的钥匙

本作最大的卖点就在于随游戏捆绑的实体数据玩具（Character Figures）和能量磁盘（Power Discs），另外游戏还会附带一个迪士尼无限底座（Disney Infinity Base）。其中玩具不仅对应着不同的角色，还将会附带该角色的数据信息，而玩家在游戏的过程中必须通过与主机连接的无限底座，才能对数据玩具或是能量磁盘中的信息进行读取或存储（相当于专属记录卡和读卡器）。



■游戏本体以及配套周边。

© DISNEY. © DISNEY/PIXAR. ALL RIGHTS RESERVED.



能量磁盘还会分为技能、道具或者事件任务等不同类型，玩家只要将数据玩具和能量磁盘同时放在底座上进行识别，对应的角色即可取得磁盘中的内容。目前游戏公布的不同种类磁盘数量众多，但除了最初随游戏附赠的几张，其他能量磁盘都需要玩家另行购买。






■能量磁盘还可以作为收藏用。



不同的无限世界



■玩具沙箱。

游乐场

该系列的游戏模式分为两种，玩具沙箱（Toy Box）模式正如其名，不过比起“沙箱”称其为“游乐场”反而更加贴切，在该模式中玩家不仅可以使用任意角色在拥有沙箱式自由度的世界中畅玩一番，还可以通过在游戏中收集来的场景或是道具素材对世界进行重建！创造出一个只属于你的大型“游乐场”！



玩家还可以邀请在线好友进入你所打造的世界一起游玩，当然对方同样可以对你的世界进行破坏，当你看到自己辛辛苦苦建造的城市被好友毁于一旦，是否会有一种友尽的冲动呢？（笑）不过大家请放心，只要有提前保存过游戏进度，就算整个世界被毁得一塌糊涂也可以通过重置还原。这样就可以放心的体验“先用心创造，再将其毁灭”所带来的快感啦！（众小编：你这个变态！）



■游戏剧本。

独角戏

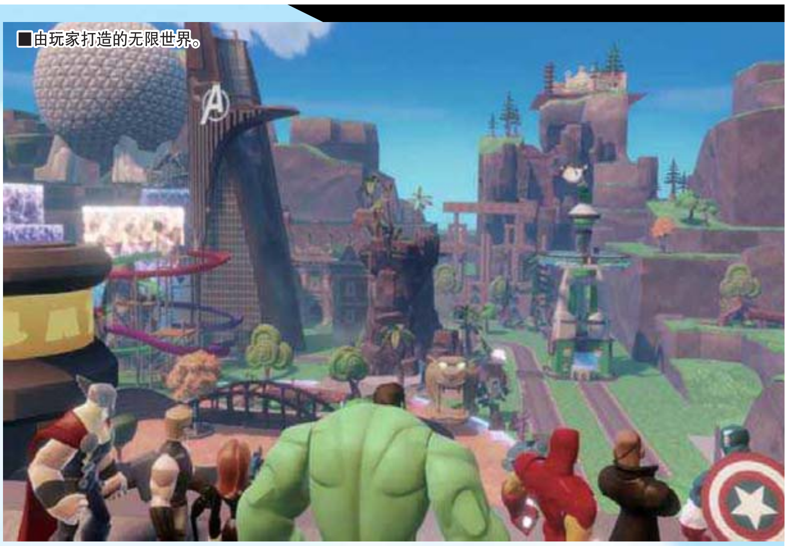

■邪神洛基在剧本中作为Boss级角色出现。

还有一种名为游戏剧本（Play Set）的模式，该模式需要玩家通过对应的场景模型才能开启（购买不同的游戏版本会附赠对应的场景模型，想要玩其他的剧本则需要另行购买场景模型），场景模型中会附带与其对应的迪士尼作品所专属的任务数据，使用无限底座读取后则必须使用该作品中的角色才能进行游玩。就拿新增的复仇者联盟来说，其对应的场景模型是就是一座小型的斯塔克大厦，玩家必须同时将场景模型和相同作品的数据玩具放在无限底座上才能玩到复仇者联盟的剧本任务。

不同世界的任务内容都不一样，它们不仅乐趣十足，而且忠于原作，玩家在游戏的过程中可以发现很多向经典致敬的有趣细节。

值得注意的一点是，初版和 2.0 版的周边和软件有部分是无法通用或兼容的，其中初版所有的场景模型都无法被 2.0 版识别，而 2.0 版的所有周边都无法向下兼容。

COMPATIBILITY CHART		DISNEY INFINITY	DISNEY INFINITY 2.0
Disney INFINITY INFINITE POSSIBILITIES. ENDLESS FUN.	DISNEY INFINITY FIGURES	✓	✓
	DISNEY INFINITY PLAY SET PIECES	✓	✗
	DISNEY INFINITY POWER DISCS	✓	✓
Disney INFINITY PLAY WITHOUT LIMITS 2.0	DISNEY INFINITY 2.0 FIGURES	✗	✓
	DISNEY INFINITY 2.0 PLAY SET PIECES	✗	✓
	DISNEY INFINITY 2.0 POWER DISCS	✗	✓
	DISNEY INFINITY 2.0 TOY BOX GAMES DISCS	✗	✓


■由玩家打造的无限世界。

无限世界的超级英雄们

本次新增的漫威超级英雄们都拥有独立的技能树供玩家自由升级，从最新的预告片来看，每一位超级英雄都忠实地再现了原著中的特点，还会有不同的特殊能力，让我们一起来看看吧。

复仇者联盟









美国队长

美队的移动非常灵活，结合盾牌的攻击方式让他的攻击范围可近可远，还拥有让盾牌 360 度环绕自身的大范围攻击技巧。



雷神托尔

作为众神之子，托尔可以借助雷神之锤的力量进行冲刺飞行，锤子的攻击威力巨大，还可以召唤雷击之力攻击远距离的敌人。



钢铁侠



掌心发射的冲击光束和胸口单数光炮一个不少，还可以启动身上所有的武装进行全弹发射！而动力装甲则可以让钢铁侠任意飞行。



科隆游戏展 GAMESCOM 2014

大礼拜堂

迪士尼无限2.0 漫威超级英雄



绿巨人浩克

所向披靡的浩克，虽然其普通招式大多属于近身攻击，但通过浩克粉碎和伽马踩踏的震地效果可以有效增加攻击范围，大力拍掌所产生的震荡波也能造成大范围伤害。浩克的怪力还可以让他将路边的车辆等大型道具当做武器使用，攀爬建筑物什么的更是不在话下。



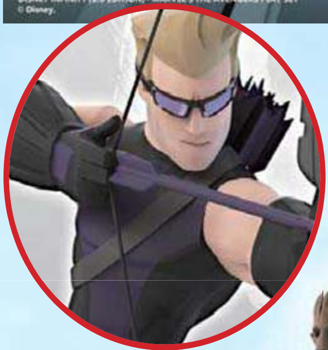




黑寡妇

拥有丰富的腿技和投技，移动灵活还可以使用双枪进行远近距离攻击，驾驶载具时还可以使用特殊技能让载具附带能量护盾弹飞障碍物。





鹰眼

拥有无限弓箭的鹰眼可以从很远的距离对敌人进行狙击，也可以在近身混战中使用弓箭格斗技，蓄力射向地面的光箭还会具有范围相对较广的攻击判定，与黑寡妇一样可以通过特殊技能使驾驶的载具附带护盾。

■《银河护卫队》



目前最新公布的剧本任务中还增加《蜘蛛侠》和《银河护卫队》中的超级英雄们，限于篇幅原因这里就不一一介绍了，各位如果是漫威真饭的话就赶紧全套收集吧！（为各位的钱包君祈福。）

■《神奇蜘蛛侠》





无限的可能性



不要看本作的画面风格略显低龄向，其最初公布的开发经费可是达到了1亿美元！而如此规模所打造的游戏必然不会单纯的只针对迪士尼粉丝，新颖的实体玩具和类似《小小大星球》和《我的世界》般的游戏3.0（简单指普通玩家参与游戏内容创作）玩法，真正让本作充满了无限的可能性。很多国内玩家可能会认为游戏附加周边的玩法华而不实，甚至可能会有种“全价游戏半成品，收费玩具来补完”的感觉，但事实上当你实际体验过这些玩具的魅力之后，就会发现它们不单单只是游戏的附加品，而是连接玩家与游戏世界的纽带，通过这些玩具可以让玩家体验到不止是操作游戏中的角色，而更像是在扮演它们，希望各位感兴趣的玩家能够大胆尝试一下本作，没准你会发现一个全新的游戏世界。



系列总销量高达 1100 万套的“《乐高蝙蝠侠》系列”新作又来到了玩家的面前，这次我们的蝙蝠侠不仅要拯救哥谭市，更是要和他的小伙伴罗宾和众多正义联盟的成员一起冲出地球来到宇宙，为拯救地球出一份力。游戏比起前作更加深了对各个角色的刻画，让众多英雄以令人印象深刻的方式粉墨登场。同时在宇宙中蝙蝠侠的装备也会与时俱进，与他的宿敌小丑在乐高宇宙中展开新一轮的较量。游戏一如既往沿袭了乐高诙谐幽默的风格，同时原作中那些严肃的英雄们也在游戏中开始秀逗起来，动作和语言一改以往的大人风格。因此这是一款老少皆宜的欢乐游戏，一起来看看本作有哪些新元素吧。

乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	WB Games	动作冒险
多机种	LEGO Batman 3 Beyond Gotham	美版
	预定2014年秋 / 本地1~2人，在线1~2人	对应年龄：未定
	售价为Xbox One/PS4/X360/PS3/PSV/3DS：未定	

文 黑狐狸（阳光成员） 编 宇宙人 美编 NINA

多元化模式玩转乐高

在最新的预告片和试玩中《乐高蝙蝠侠 3》展示了与以往不同的游玩方式，在 E3 展上展示的 demo 中玩家可以操控蝙蝠飞船对敌人进行空中打击。至于玩法则是类似于《Resogun》一样，新奇感倍增。而在激烈的打斗之后玩家会把蝙蝠侠的劲敌小丑打落到一个宇宙空间站中，此时游戏从 2D 横版射击游戏陡然变为 3D 动作模式，这样游戏模式的转变在近几年内屡见不鲜，但是《乐高蝙蝠侠 3》力求做到与众不同。虽然制作团队直言不讳地承认他们就是从《Resogun》中受到的启发，所以才有了上述的游戏模式，但是他们认为传统的 2D 射击模式确实能够带给新老玩家不同的体验，既然有了《Resogun》的成功先例，因此游戏制作导演表示他想要尝试像《Resogun》一样同时满足核心玩家和轻度玩家的需求。



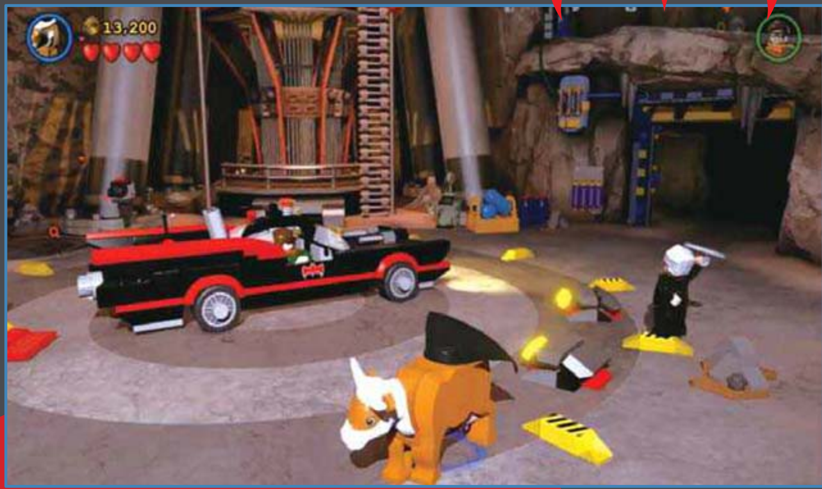


游戏混合了多个游戏的操作方法，其中遇到解谜关卡的时候玩家操纵蝙蝠侠的方式就像《阿克汉姆》一样，能够使用蝙蝠视角以及用蝙蝠翼滑翔，不仅于此，《乐高蝙蝠侠 3》也添加了自己的特色在里面，一些造型夸张，功能新颖的小道具纷纷在游戏中登场。在游戏中蝙蝠侠可以用一个大放大镜作为透视器用来解谜。使用起来既滑稽又别具一格。与此同时游戏包涵格斗、射击、竞速等多种要素。力求满足所有玩家的需求。而且本作仍然延续上一作品的合作模式，玩家在游戏中可以随时与其他玩家联网作战或是添加一个 2P 合作通关，使得本作变成一个众乐乐的欢乐舞台。如果玩家没有处在联机环境下，AI 也会与你同行，从实际试玩来看 AI 的完成度很高，不会出现妨碍玩家体验游戏乐趣的行为，与之相反在游戏过程中 AI 操作的人物还会在玩家身边做出各种忍俊不禁的动作，使得游戏的欢乐程度更上一层楼。

©2014 Microsoft

正义联盟与换装大作战！

在游戏中玩家不仅仅能操作蝙蝠侠一个人战斗，届时将会有包括超人、猫女、神奇女侠、惊奇队长、罗宾等 32 位超级英雄和超过 100 名亦正亦邪的乐高小反派加入游戏当中，同时每个游戏角色都拥有不同的特色能力：飞翔、激光眼、怪力以及变身小动物等等。力求还原漫画中人物的特点。玩家大可不必担心这么多人物会产生角色重复的问题，因为游戏中有一个重要的系统将使每一个玩家和 DC 迷满意。那就是蝙蝠侠的换装系统，玩家在游戏中可以自由切换蝙蝠侠身上的服装，每一件服装都代表着不同时期创作的蝙蝠侠，有各个版本，各个年代的蝙蝠侠。每一套服装都有属于蝙蝠侠自己的故事，当然不同的服装也会有不同的能力，在年代服装更替之后，复合那个时期的蝙蝠侠的装备也会随之改变，像早期服装下的蝙蝠侠工具和武器会更加复古，同时在游戏中还会出现相对应的特效，一些上世纪漫画的特效将会出现在游戏当中，由此也可以看出制作组的细心程度，力求还原每一个时期的蝙蝠侠。







而在游戏中后期获得的服装将会把蝙蝠侠现代甚至于超未来的武器套装展示给广大玩家，一些像冰动枪一样的超现代的武器都会在黑骑士风格的蝙蝠侠服装中出现。这些服装不仅能让新玩家们体验到多样化的蝙蝠侠，相信老 DC 迷们在看到这些充满时代感的蝙蝠侠之后同样会深有感触。因为更换服装之后连蝙蝠侠的配音演员都会更换，例如当蝙蝠侠换为 1960 年代的服装时，他的配音随即也会变为 Adam West（60 年代蝙蝠侠的配音演员）。从 1960 年开始，几乎所有版本的蝙蝠侠服装将会在游戏中登场。而且换装系统同样在其他超级英雄身上存在！完全满足各位玩家以及 DC 迷的需求！





小乐高大剧情

本作将飞越小小的哥谭市，将故事摆上宇宙，不仅有蝙蝠侠的好友超人助阵，这次更多的正义联盟成员都将加入到这场战斗当中。系列经典反派 Brainiac 再次来到乐高宇宙捣乱，企图将整个地球缩小从而将其化为自己的研究物品，正义联盟自然不会同意，在超人和蝙蝠侠的联手带领下，正义联盟开始了属于自己的新一轮保护地球的战斗。





本次将一如既往地由蝙蝠侠担任主角位置，而超人则负责攻破一切阻碍，不知道在乐高宇宙中两个与生俱来的正义伙伴将会给玩家带来什么样的惊喜。同时本作将会完全再现正义联盟在宇宙中的大本营，看起来极为酷炫，不知道在游玩过程中玩家是否会与其互动。因为是乐高游戏，所以本作不复以往美漫游戏中黑暗深沉的主旋律，而是将自己诙谐幽默的乐高风带进了 DC 宇宙，让玩家彻底从沉重的正义与邪恶中解脱，以一种全新的视角看待 DC 宇宙。



文 乐小游 美编 NINA

7/10 现场人气

7/10 总体表现

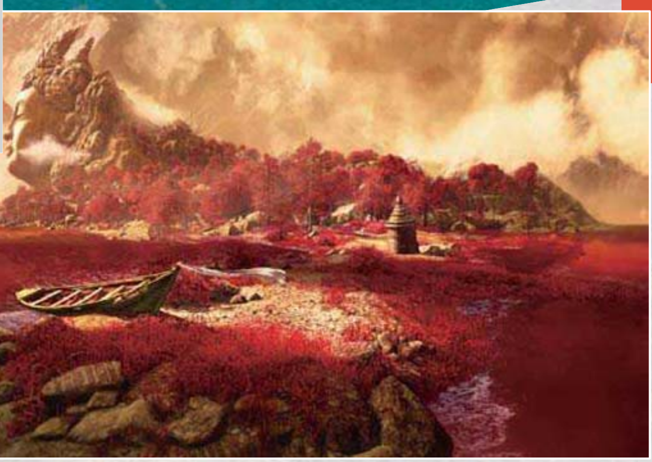


FARCRY 4

绝不向恶势力妥协，

作为育碧旗下主视点射击的沙箱类游戏，“《孤岛惊魂》系列”人气并不亚于师出同门的“《刺客信条》系列”。前者更是凭借良好的射击手感和火爆的打斗场面，博得了不少射击游戏爱好者的青睐。作为系列的最新作品，《孤岛惊魂4》从公布开始就引起了不小的轰动，本作的场景也从系列一贯的孤岛场景进化到了喜马拉雅山脉之上。制作组试图将世界之巅的磅礴气势通过游戏的方式呈现在玩家的面前，那么游戏较比之前究竟有哪些令人惊艳的变化呢，下面整理了游戏从公布至今全部的详细资料，方便玩家对本作有个比较全面的了解。

巅峰之上的对决



前作《孤岛惊魂3》在全世界媒体与玩家中都获得了极高的评价，而超过600万套的销量更是对其优异表现的最好肯定。在游戏界中成功就是一把双刃剑，虽然赢得了无数的赞美与掌声，但是也就意味着接下来你要为之努力付出更多，才能将成功延续。所以当得知新作将舞台搬到了喜马拉雅山区的村落时，不得不佩服开发者的勇气。想要表现如此恢宏的场景绝对不是一件易事，再加上游戏本身就是以开放性沙箱闻名的，这也就意味着大部分区域都是要能够让玩家亲身体验，而不是靠几个远景渲染就能蒙混过关的。

育碧在此前美国的圣地亚哥国际动漫展透露了本作的一些幕后开发花絮，游戏的主要开发小组Red Storm工作室找到了全球知名的《VICE》杂志。这是一家长期关注着国际上的艺术、文化以及前沿新闻的媒体，这种结合无疑

©2014 Ubisoft Entertainment.

世界观焕然一新



本作的主要舞台命名为“Kyrat”，这里是以现实世界中的尼泊尔为蓝本打造的。尼泊尔联邦民主共和国作为南亚山区的内陆国家，本就是一个文化的大熔炉，不仅仅是因为地理位置的特殊性，更是和历史遗留的文化遗产息息相关。而将游戏的场景定位在这个喜马拉雅山脉南麓的国家，主要原因就是看中了它那丰富多彩的景观和多民族交融的人文风貌，随着剧情的发展，周遭的景色也会随之改变，由于和中华人民共和国西藏自治区相接壤，游戏中甚至会出现充满东方神秘色彩的奇幻世界——香格里拉。

还记得前作中误打误撞沦落荒岛的主角们么，相比之下这次的设定则更加贴近现实。玩家要扮演的角色是一名归乡心切的出外游子，而他这次回来的目的就是要完成母亲的遗愿，将溘然长逝的母亲骨灰抛洒在故乡的热土之上，毕竟落叶归根是很多老人们最想得到的安慰。但他万万没想到的是脑海中魂牵梦绕的故乡早已成为了充满凶险的暴君国度，虽有夕阳西下中小桥流水人家景致，但却被轰鸣的炮火声以及勾心斗角的内战无情打破。我们的主人公艾杰·格尔（Ajay Ghale）所要面对的就是这样充满凶险的境地，在这里你要想方设法利用各种武器和载具完成对生命的捍卫，就因为你的突然造访，或许历史就在这样一种不期而遇中改变。





用自己的方式去战斗！

孤岛惊魂4	Ubisoft	主视角射击
Far Cry 4	本地1人 在线人数未定	美版
多机种 2014年11月18日 售价为PS3/PS4/X360/XOne：59.99美元		对应年龄：18岁以上

会让游戏具备更加丰富的文化底蕴。为了达到与现实更加契合的游戏体验，《孤岛惊魂4》的故事策划总监Mark Thompson，游戏制作经理Phil Fournier，以及《VICE》杂志的Krishna Andavolu一同前往远在千里之外的尼泊尔地区。经过实地的考察走访以及和居民的详细的交流后，深入体会了当地的风土人情，并且将这种历史和文化很好地结合在游戏的开发过程中。在到达了尼泊尔的首都加德满都之后，他们还亲身经历了当地传统的祭祀节日，会见了廓尔喀族人民（廓尔喀族是尼泊尔的主要居民）。同时还参观了那里的战士们进行战斗训练的场所，了解属于他们的战斗方式，亲眼目睹了将会在本作中出现的代表性武器“库克利弯刀”。

顺带一提，其实早在开发《刺客信条4 黑旗》的时候，育碧就已经开始与《VICE》杂志合作，事实证明这样的组合所迸发出来的化合反应值得期待。而从目前的实际试玩来看，本作确实没有让玩家失望。单单从场景的画面表现来看，四个字足以形容，那就是美不胜收。无论是白雪皑皑的山顶，还是波光粼粼的湖面，亦或是那郁郁葱葱的丛林，一切都显得那么自然与真实。而当武器的火光与敌人呐喊声在身旁交相呼应，又仿佛是被人从童话世界里拉回到现实当中，原来这只是个游戏，没错，这就是《孤岛惊魂4》。

种类繁多的武器与载具

《孤岛惊魂》系列”一直以多变的场景和超高的战斗自由度为玩家们津津乐道，诚然，想要在战斗中实现别具特色的打法，丰富的武器种类自然是必不可少的。从目前公布的武器数量来看，比起前作是有过之而无不及。小到常见的消音手枪，大到长筒的暴力霰弹枪，以及带有强烈民族气息的弓箭都会收录其中。潜入暗杀依然会是本作战斗部分的重头戏，前作中“小李飞刀”般将敌人爆头的技能依然存在，暗杀时的特写画面极具魄力。



可操控的载具除了普通的车辆以及前作中就有的滑翔翼等海陆空装备外，玩家甚至可以骑上重达数吨的大象攻占敌人的放哨岗。高耸入云的喜马拉雅山脉并不仅仅是个噱头，在这里你可以因地制宜地战斗。比如乘坐直升机从高处投掷炸弹解决敌人，利用山头的隐秘性，用狙击枪了结敌人的性命。狩猎在前作中占了较大比重，不过主要还是用来收集素材。而在《孤岛惊魂 4》中，野生动物的种类也更加丰富，他们除了能够成为你合成道具的一部分外，更主要的是能够帮助玩家战斗。从目前的试玩来看，动物对敌人的伤害不再像前作打开笼子放老虎那么简单，它们的 AI 足以让你在一旁坐享渔翁之力。动物的行动也不是事先安排好的，他们会根据当时的环境做出相应的判断。不过更加强大的野生动物也有可能成为主角的威胁，如何更好地利用它们还要看玩家的本事了。



新增部分武器与动作

钩爪

类似蝙蝠侠穿梭于建筑物之间的蝙蝠钩，钩爪能够帮助玩家攀爬那些前作中无法越过的悬崖峭壁，大大增加了主角的机动性。本作更加强调空间的层次感，利用钩爪来到高处后能够更好地对敌人进行空中下落暗杀。



全自动十字弓



本作新增的无声暗杀武器，相比传统的弓箭有着威力大以及精准度高的优点。但在增加了射击速度的同时带来了射程较短的弊端，不过该武器依然是潜入战斗的有利工具。

新增动作

除了增加武器与道具这些外在工具外，本作更是加强了角色的动作性。比如将空中的油桶踢到敌人头顶后再引爆，在开车过程中不仅能对敌人的车辆进行射击，甚至可以直接跳到对方的车子上进行屠杀，并将车抢过来，这些要素都将游戏的可玩性提升了几个档次。



主要角色介绍

贝根·明 Pagan Min



将所有人玩弄于鼓掌之间

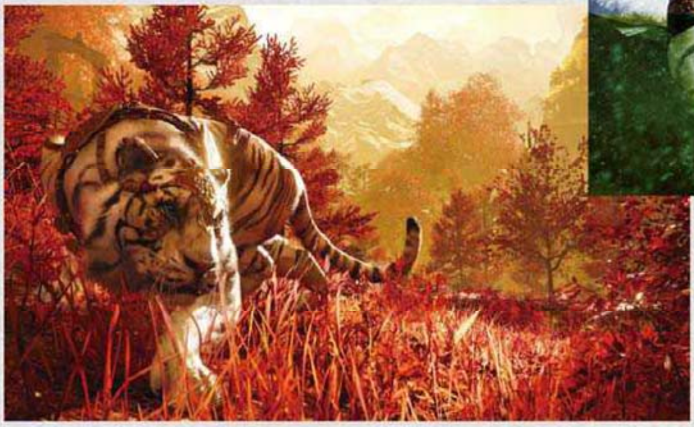
玩过前作的玩家一定对游戏中的大反派 Vaas 记忆犹新，扭曲的人格简直成为了坏人的典范。而这次的贝根·明从公布初始就给人一种大众脸的感觉，但随着宣传片的不断了解，这家伙也是个不折不扣的变态，一个用钢笔将士兵捅死后还抱怨自己鞋子被血迹弄脏的残忍家伙。

根据游戏编剧 Mark Thompson 的暗示，这名暴君曾经也当过民族英雄，这才成就了他今天的地位，人们都怀疑这位暴君有着弑父夺位的嫌疑。而贝根·明更是与本作的主人公有着千丝万缕的关系。艾杰的母亲曾经因为任务与贝根·明有过一段恋情，并产下一女，这一切都是艾杰亲生的父亲一手策划的。当内幕曝光后所带来的后果就是两人的女儿惨遭毒手，艾杰的生母流放他乡，从此贝根·明更加坚信“宁教我负天下人，休教天下人负我”。

《孤岛惊魂 4》试玩体验

《孤岛惊魂 4》的试玩在科隆展上算得上是比较不惊艳的一个，倒不是试玩本身不精彩，而是许多玩过《孤岛惊魂 3》的玩家——包括稀饭我都会感受到浓浓的熟悉感，因为游戏本身的基本系统设定还是沿袭了《孤岛惊魂 3》的结构，包括武器轮，暗杀敌人的动作和拖动尸体的技能升级等等，潜行部分的感觉也是差不多，游戏本身的创新之处似乎都放在了一些增加新武器新投掷物和新载具的细微之处，本身玩起来并没有让人感觉多么地耳目一新。





当然了，这是建立在前作已经处于一个非常令人敬佩的高度的情况下所产生的对比感觉，实际上游戏中的一些新元素会让人感觉本作似乎比以往更为支持潜行战斗，例如游戏中的新武器之一就是一把能够连射的弩枪，本身射击没有任何声响，而且可以高速连射，比起前作的弓箭要方便多了。同时游戏中还加入了飞刀作为投掷物，效果和弩箭类似，中距离朝着敌人身上投掷可以秒杀对方。至于另外一个投掷物肉块的功能就更明显了，玩家可以通过这个投掷物诱导猛兽前去袭击敌人，前作中玩家光是放出一只熊都足以让半个营地的敌人被扑杀，本作中还有更为凶猛的老虎出现，所以“借兽杀人”相信会比起前作更为好用。



同时游戏中加入了攀山勾的设定，玩家在特定的点会看到山上有攀爬点，来到附近长按□键投出挂钩，然后再长按 R2 键就可以攀上高处，比起前作爬藤蔓要更为方便一些。因为游戏场景的关系，稀饭我暂时没有机会尝试乘坐大象、飞行器和利用滑翔服飞行的体验，有点遗憾。

亚裔女反派登场



由真 Yuma

作为首次公布的女性角色，Yuma 的背景信息目前尚不详细。从造型和名字上分析，Yuma 应该是名日本籍的女性。作为皇家军队的将军以及贝根·明（Pagan Min）的左膀右臂，Yuma 对于军事方面的谋略有着自己独到的见解，干练洒脱的她没准会成为主角前进道路上一块难缠的绊脚石。

艾杰·格尔 Ajay Ghale



本次的主人公，帅气的外表颇有欧洲小说中英雄骑士的感觉。为了安放母亲的骨灰，艾杰踏上了返回故乡的旅程。他的母亲在 25 年前为了躲避当时发生的内乱战争而选择背井离乡，但她可能没有想到，自己的儿子在 25 年后为了将自己的骨灰洒在家乡的故土而回来时，却要再一次面对这样的战争。而主人公的家族正是当地反抗军队的领导者，他们共同的敌人就是长久统治这片土地并自封为王的暴君贝根·明（Pagan Min），在探索故乡的过程中，艾杰逐渐与反叛军“黄金之路（The Golden Path）”接触，并策划领导他们推翻暴政，多重抉择也让艾杰的人生道路变得命运多舛。

宿命的羁绊将你牵引于此



汽车是浪漫的要素之一，想象一下，驾驶着心爱的跑车在风光如画的世界中奔跑，是多么令人愉快的事情。而“《极限竞速 地平线》系列”则满足了我们这样的愿望。到了最新作的《地平线2》，在机能进化的同时会带来什么样崭新的体验呢？下面让我们一起来看看。

文 时雨 美编 心の永恒



极限竞速 地平线2		Microsoft Studios	竞速
多机种	Forza Horizon 2		美版
	2014年9月30日	本地1人，在线未定	对应年龄：未定
	售价为Xbox One：59.99美元、X360：49.99美元		

自由竞速与气候变化

说起“《极限竞速 地平线》系列”的特点，就在于它是一款开放世界的自由驾驶体验游戏。玩家可以在风景如画的世界当中自由驰骋。作为系列的第二作，本作将延续系列传统，玩家可以在世界中自由地进行探索。在这个过程中，还能参加到赛事以及一些特殊比赛当中。作为游戏的新要素，本作存在着名为“目标清单（Bucket List）”的要素，这是一个挑战要素，玩家可以挑战意大利或者是法国的清单以解锁更多的游戏要素。而这项要素会随着今后的DLC不断填充，确保游戏有足够的耐玩度让玩家继续沉浸其中。同时基本的游戏要素上，有超过700项以上的赛事，包括赛车类、探索类等等，所以玩家在自由游戏的同时，也能有一定的目标去推进游戏发展。





©2014 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.



本作的舞台设置在南欧的法国里维埃拉地区和意大利的北部，玩家沿着道路一路穿梭，可以一路纵览南欧地区那辽阔的山水以及令人赞叹的景色。像是扩展了8个国家的阿尔卑斯山脉到地中海。从意大利的托斯卡纳山丘到法国的边境，这些景色玩家都能够去一一领悟和探索，本作的地图甚至是前作的三倍大小！游戏的关键点是自由，玩家可以完全不受赛道束缚，自由地朝着自己的目标前进。像是冲过栅栏、跑上山等等都可以实现。在赛车的过程中，还能自由地开辟路线。在最新的科隆演示当中，我们可以看到玩家可以自由地在多种环境和情况与其他玩家竞速飙车。令人欣喜的是，本作的 Xbox One 版本沿用的是《极限竞速5》的引擎，因此气候变化要素也引入当中。在玩家自由探索的过程中，经历各种天气和昼夜变化，这种真实性势必让玩家拥有更高的沉浸感。



强大的AI及在线要素

本作延续了《极限竞速5》中强大的AI要素。云端AI技术会记录下玩家的朋友以及社区好友的驾驶习惯来创造AI习惯，随后该技术会通过云端将这些内容加入到玩家的游戏内容当中。根据《极限竞速5》中体验的内容来看，该技术的确为游戏带来了很大的变革。玩家不再像以前一样可以预估AI的玩法，不再像以前一样可以蹂躏AI，AI驾驶的车辆更像是一个真人在开，这给游戏带来了许多新的活力。它们富有技巧而且驾驶得更加真实。

作为游戏当中不可或缺的一部分，本作的在线游戏部分也占有很大的比重。当然，即使玩家不在网上和其他玩家互动，好友的驾驶数据也会留在玩家的游戏当中。而本作和育碧的《飙酷车神》类似，玩家在加入好友的游戏当中时，这一过程是完全无缝的，完全不会中断玩家的游戏体验，实现流畅而且自然的游戏过程。而玩家也能通过游戏中强大的改装系统，设计出自己独一无二的爱车与朋友竞速。在网站模式中，玩家既可以沿着系统安排的赛道进行竞速，又能够自行安排和设定。而本作的俱乐部系统得以强化，增加车队系统和赏车会等全新活动。上面所说的这些内容，玩家只需要按下对应的按键就能实现，这一切都体现了本作的“自由”的关键词。



真实车辆与双版本差异

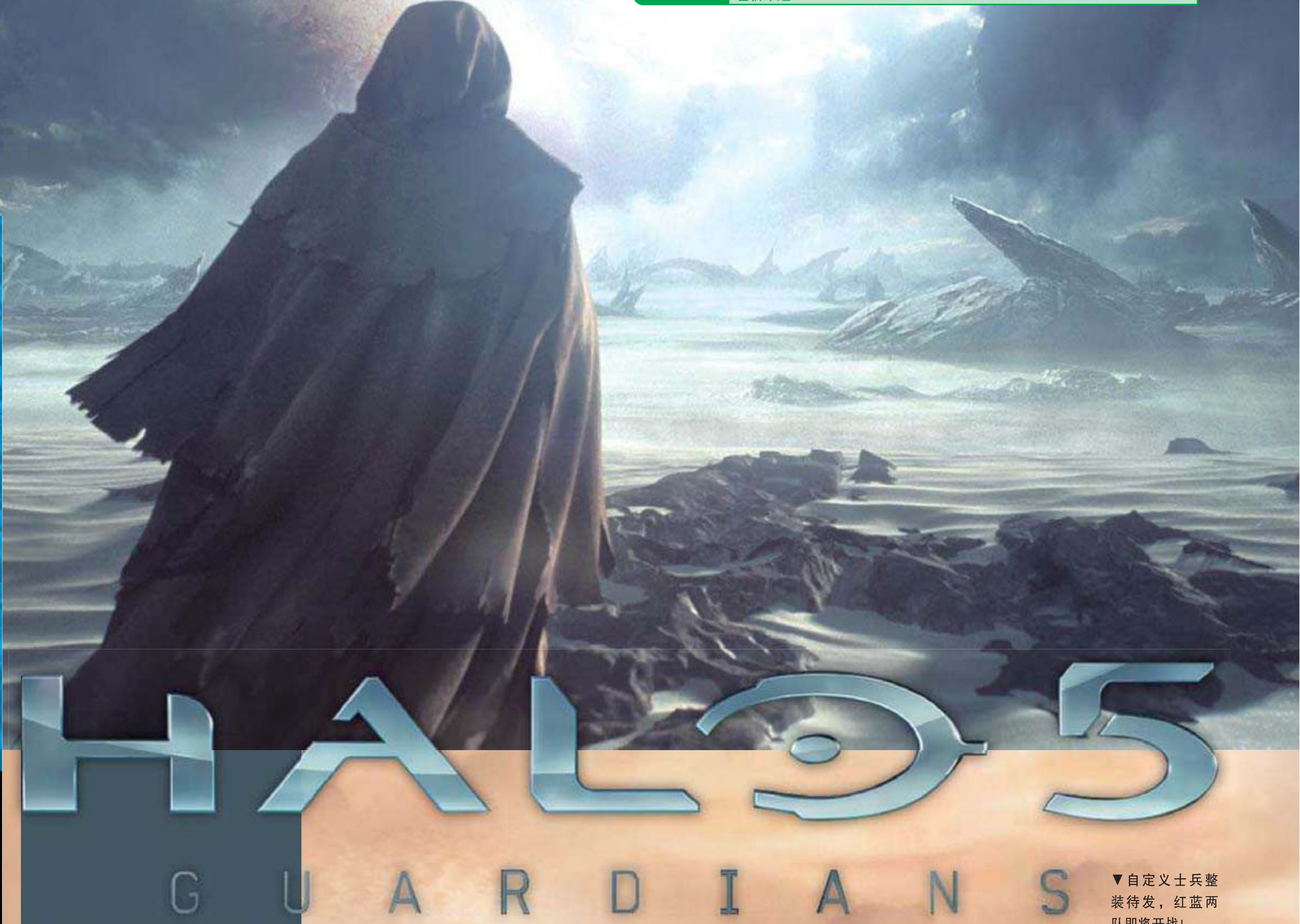
在本作中，将有超过200辆车登场。其中除了玩家们熟悉的兰博基尼之外，还有公交车等特殊车辆登场，满足玩家的一切要求。作为官方的主要宣传车辆，2015 Lamborghini Huracán LP 610-4、2012 Nissan GT-R Black Edition 和 2012 Pagani Huayra 等豪车位列其中，平时没法接触到这些车的玩家们可以畅快地体验一把。当然游戏中登场的车辆都经过了精心调校，玩家可以在游戏当中找到驾驶真车的感觉。同时在本作中还有优秀的音乐设计和引擎声设计，玩家可以在游戏中享受音效和画面带来的双重冲击。

本作虽然有两个版本，但是 Xbox One 版本和 X360 版本会有显著的差异，这两个版本由不同的引擎开发而成。Xbox One 版是由 Playground Games 与 Turn 10 工作室共同开发，将采用《极限竞速5》的引擎，实现1080P的分辨率。不过由于本作是开放世界的游戏，为了保持流畅度，开发商决定将本作保持在30帧的水准下。而本作的 X360 版本则为 Sumo Digital 开发，沿用的是《极限竞速 地平线》的引擎，因此很多特性都会因此而阉割。如果想体验本作最完美的版本，还是要选择 Xbox One！



文 宇宙人 美编 NINA

光环5 守护者 | Microsoft Studios | 主视角射击
XOne
Halo 5: Guardians
美版
预定2015年第三季度 | 本地1~2人，多人模式未定 | 对应年龄：未定
售价未定



多人模式细节

自从E3上《光环5》震撼公布后，围绕其周边的新闻就不断涌出，由于一直保持神秘，让很多粉丝不断摸索推敲。其中就包括封面上另外一位主角的身分，有不少人猜测其实是Cortana的新形态，而之后的消息得知这位斯巴达士兵是Agent Locke，这位第二主角并不是Cortan的消息有点让人失望，少了这位人工智能对于所有《光环》FANS来说都是一个打击，不过新角色的出现相信也能让光环粉为之一振。在本次的Gamescom上，《光环5》并没有透露太多的战役模式情报，由于与电视剧、数字电影版的联动，《光环5》的故事背景一直处于犹抱琵琶半遮面的状态。不过没关系，取而代之的则是大量《光环5》多人模式Beta的细节，下面就带大家了解一下Xbox One看家作品的新形态。《光环5》确定将在2015年与大家见面，敬请期待。

▼自定义士兵整装待发，红蓝两队即将开战！





▲多人模式战斗场地不大，这张地图会有大的比分公告牌摆在那里，颇为带感。



▲与队友之间的并肩作战，尽显团队合作的重要性。

《光环5》的多人模式beta时间将会在2014年的12月29日到2015年的1月18日进行，购买了《光环 士官长合集》的玩家将可以保证第一时间参与到测试中（等于暗示也会有其他办法玩到BETA）。本次测试中将包括7个地图、三种模式、11种武器供选择。此外购买《光环 士官长合集》的玩家则可以享受到一些独占的内容。

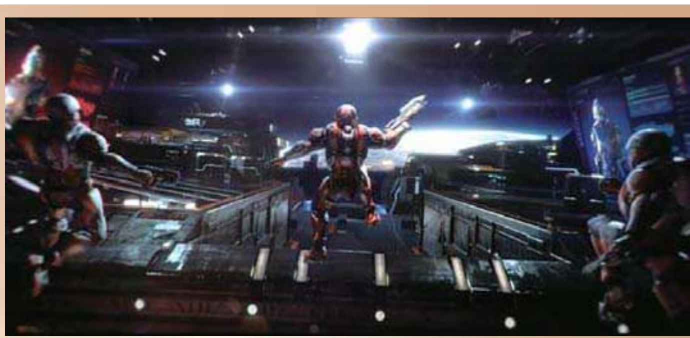
关于《光环5》的BETA将并非是玩票性质，制作人表示玩家的反应将会进一步促进游戏多人内容的开发，他们希望收集更多玩家游玩过程中的反馈，这样可以帮助团队更好的打造出亲民的多人模式。制作者还表示《光环5》的多人模式将回归本源。

本次测试的内容主要以4对4的战斗为主，7个地图的战斗场地普遍偏小，使得节奏十分紧凑。玩家可以在自定义角色的时候选择7种装甲外形。

©2014 Microsoft

“我们将为新作带来许多全新的内容，但团队同样尊重原来的《光环》玩家，343 将通过历代核心玩家来传承系列一些经典的内容，我们相信可以从老玩家那边获得很多重要的数据。其他游戏的 BETA 可能是测试玩家的网络状况，而《光环 5》多人模式的 BETA 则是十分重视玩家在游戏中的反馈，力求将游戏打造到最佳品质。”游戏开发总监 Frank O'Connor 说道。

“游戏的测试将不会延期，尽量避免导致服务器出现问题，本次测试不止实验服务器质量，玩家在游戏中的打法、多人模式新的发展方向、如何使用新的武器，这些数据在测试中都会更好的反馈给制作团队。”



▶涌入战场热血沸腾，手中的突击步枪颇为抢眼。



封面神秘角色真实身分

封面上与士官长对立的另一名角色自公布以来就一直掺烧着一层神秘的面纱，作为系列首次以第二主角在游戏封面上登场的角色，其在游戏中的戏分可见举足轻重。

就在大家猜测众说纷纭的时候，其身分也终于曝光，这名士兵的名字叫做 Agent Locke，他将在 Ridley Scott's 指导的《光环》数字系列影片中登场。

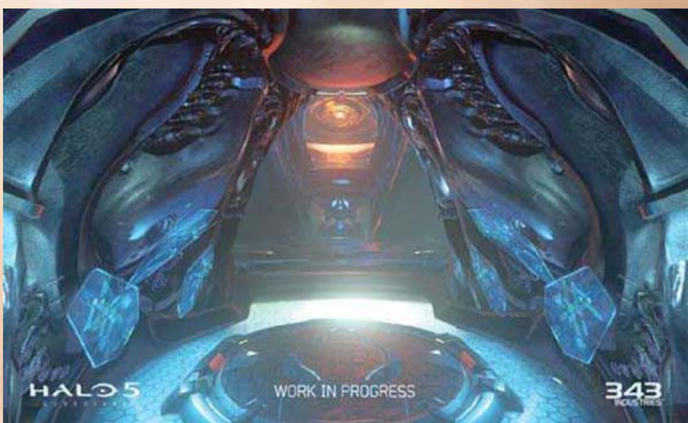
343 工作室表示 Agent Locke 将在《光环 5》中担任重要角色，这位头盔发出蓝光的斯巴达战士将与士官长形成对立，作为对手在游戏中登场。至于进一步的细节并没有透露更多，只是明确他是男性角色，并不是 Cortana。数字电影《光环 Nightfall》将揭露故事的基本发展，届时玩家将会进一步了解到 Agent Locke 的真面目。

◀更有狂热玩家对Agent Locke胸前的标志进行了仔细研究。

新作打造充满挑战

制作者表示，自从《光环 5》公布那天起，巨大的担子就被压在了肩膀上，制作团队至少要保证游戏水准不在前几作之下。在三年的开发中我们必须不断寻找突破口。在这段时间内，我们不止打造一款新游戏，还要打造新的引擎。“在《光环 4》中，我们很有信心已经将游戏引擎画面带到了 X360 的巅峰，而且很荣幸可以让玩家们看到一个较为完整的光环世界。我们这次将利用 Xbox One 的机能，为大家打造全新的建筑物、新的硬件性能会将画面提升到前所未有的层次。游戏将以每秒 60 帧完美运行，对于一款射击游戏，达成以上要素并不是十分容易的，所以新作需要足够的开发时间。”

另外 343 也对“《光环》系列”的新方向进行了定位，“《光环》系列”的版权将会向更多方面发展，以更多的形式来推动游戏世界观的前进，包括小说以及影像等模式，这其中更少不了之前在 E3 上大放异彩，由斯皮尔伯格指导的《光环》电视剧系列。



343 工作室开发者 Kiki Wolfkill, 表示团队准备将系列与线性娱乐化结合在一起，以更多元化的方式推广给用户。无论你是不是玩家，都可以体会到游戏世界观的发展，无论你是通过游戏、电视还是小说，都可以了解系列故事的发展。在未来，《光环》会更加像一种文化传播起来。



光环频道

微软在 Gamescom 上还公布了光环的新周边体系——光环频道，这一项全新的数字交互系统将在 Xbox 与 Windows 上运行，该频道将实现玩家前所未有的个性化《光环》世界体验。通过《光环》频道，玩家可以观赏已经存在或者即将上线的新内容，包括《光环 夜幕降临》在内的新数字影像内容，而斯皮尔伯格指导的电视剧版也会在光环频道中亮相。《光环》频道还将包括社区内容在内，玩家可以时刻从光环百科中提取资料来对游戏体验有更深一步的了解。对于光环粉来说，光环频道就是你的家。

莱恩的黄金
德国科隆游历记



“那是莱茵河吗？”在宝马出租车驶过一座大桥时，坐在后座的雪楠突然问道。

我转过头，在欧洲9点后那极微弱的落日残光中极力远眺，只看到一道宽阔而湍急的水流从天边滚滚而来，带着猛烈的气势涌过我们车底下的大桥，去往已经隐没在黑夜中的河道另一方。传说中在这条大河的底部蕴藏着大量的黄金，而那用黄金铸就的指环引来了一段人神世界之间的动乱。或许我们这一行的目的就是在寻找这个指环的精神象征，期盼着科隆展能够成为扰乱世界游戏格局的精彩展会，期待着能够听到惊天动地的震撼消息，颠覆我们所知道的游戏界格局和秩序，上演一场如同瓦格纳歌剧般雄伟滂湃的好戏。

最终，我们的确找到了莱恩的黄金，但那却并不是存在着游戏展之上，而是早已如同神话和传说故事一样，化为宝贵的历史和文化财富，散落在这一座城市的每一个角落之中。

科隆，就是这么一座如同黄金般耀眼的城市。

文 稀饭　美编 心の永恒

GC 2014

第一幕
飞翔的荷兰人

起行

仅仅在前往洛杉矶两个月后，我和雪楠又再一次踏上了出国的征程，之前的记忆都还历历在目，准备起来也算是格外顺利，我只花了大半个休息日就准备好了一切需要的物品，空荡荡的手提箱里只放着每天所需的服装和几顶帽子，倒是背囊里又是平板电脑又是手提又是移动电源，最后不得不忍痛割爱弃掉一本打算旅途上读的小说才算是勉强没构成负担，就连特意为这次旅途而买的蓝牙键盘也被PASS掉了。

在2013年第一次去美国前的那一夜，我像是个准备去春游的孩子那样辗转反侧难以入眠，而在一年多后的今天，我是在公共游泳池用4×500的方式游够了2000米后，洗完澡吹干头发，带着淡淡的疲累一沾枕头就睡到了天明，让人禁不住感叹由紧张兮兮到从容不迫的转变也就发生在转眼之间。

因为准备充足，从在公司集合到顺利到步香港国际机场，我们几乎没有遇到任何阻碍，惟一值得一提的是我个人对于欧洲标准插头毫无概念，幸好雪楠机智地在7-11顺便买了一个转插头，才避免了我们在欧洲陷入断电危机的窘况。（关于转插头详情请看小提示1）

德国旅游小提示1
插座

德国使用的电源插座是欧洲标准的圆柱形两孔插座，本身是一个内凹的圆柱口，然后在底部还有两个双脚插头用的插孔。因为这个插头的形状算是颇为特殊，所以许多我们常用的电子设备的充电插口都有可能无法对应。鉴于采访游戏展过程中需要使用到摄像机、相机和手提电脑等电子设备，手机和平板电脑也需要充电，所以我们的解决方案是带了一个有三脚插头的插排，配上一个大部分便利店都有售的欧洲标准转插口。同时为了方便使用大量的电子设备进行USB连接，我稀饭还额外带了一个配备外部电源输入的USB 3.0 HUB，也就是一个有七个插口的USB外部延伸设备。在这一次德国之行中，这个安排让我们顺利地保证了相机、手提电脑、手机还有平板的供电，大量的外接USB口也让任何电子设备都能够随时连上电脑备份资料，非常方便。个人建议任何想要去欧洲旅游的读者最好都起码准备一个转插口，不然就只能尽量选择带有两脚圆柱形插头充电线的电子设备出行了。

翠华美食

才 9 点 15 分，我们就已经到达了机场的行李托运处，不过这次我们并不是走向熟悉的大韩航空，而是旁边冷清得甚至没有任何人在办理手续的荷兰皇家航空柜台，它的简称是 KLM。虽然看起来不是很热门，但实际上这家航空公司历史悠久，还是世界上第一条定期航班线路的开设公司，甚至还是《财富》杂志上评选出最受欢迎航空公司的第一名。

事实上，就连柜台处为这一航班服务的香港工作人员都非常友善，每一位乘客原本只准托运一件行李，而我们因为还需要带上三脚架和摄影稳定器，所以行李是总共三件，按照规定是要额外收费的，不过对方最后却非常体贴地表示将帮我们免费托运这件额外的行李，免掉了我们一次钱包大出血。（关于行李托运详情请看小提示 2）

不过来得早也有坏处，就是等待时间会变得很漫长，我们这一次的航班出发时间比起去洛杉矶时要早一点，但也需要等到足足 12 点才能够登机。巧的是，在出发之前我和几位小编在纱迦的带领下尝了尝编辑部所在城市中开的翠华连锁茶餐厅，对其出品的招牌菜味道非常满意，这一次恰好在香港机场里也看到了翠华在机场候机处开的分店，便趁机尝了尝当做是提前吃午饭。

这一顿其实在香港地区被算做是早餐，内容非常欧式，包括鸡肉肠，培根还有溏心蛋，配着典型的港式奶茶，额外多点的猪软骨则纯粹是为了仔细尝尝翠华的中餐手艺。食品味道都非常不错，分量也很足，尤其是猪软骨，带着卤水和陈皮的香味，本身没有任何硬骨头，软骨部分煮得很透，肉的边沿已经到了快入口即化的地步，不过价格就算以港币的标准看来也有点贵，估计是机场宰客的特点使然。


■出外旅行注意补充能量也是很重要的——我才不是在为自己贪吃找借口！

荷兰航空

12 点过 5 分左右，我们登上了前往荷兰首都阿姆斯特丹的班机，这趟飞行会持续 12 个小时左右，比起去洛杉矶要短一些，但对于不习惯长途飞行的人来说还是一种考验。

在 2005 年的时候，荷兰皇家航空的飞机数量就已经超过了 180 台，而平均服役时间是在 9 年左右，算得上是航空公司中飞机队伍最年轻的一批，不过那都是快 10 年前的老事了，如今有不少飞机恐怕服役年龄都快逼近 20 年了，而我们遇到的这一台恐怕也是有些年纪了，内部空间并不大，而且娱乐设备也比较老旧。不过更令人感到有趣的是，这趟飞机的服务人员都是有着一定年岁的中年人，很多人都到了只能被称作大叔大妈的年纪，这和几乎清一色采用年轻女孩当空姐的大韩航空形成了很大的反差。

这一个特点恐怕和欧洲的人口老龄化有关，在到了科隆之后我们还看到了更直接的证据，不过这里就先按下不表了。虽然乘务人员似乎在悦目程度上没那么高，但是在赏心度上却非常有优势，他们不但有着成熟的礼仪姿态，而且里面还透着自然而然的热情，和年轻人身上看不到的耐心和细致。稀饭我当时座位旁坐的是一位中年小哥，带着父母出行，自己却不会说英语，有时候连点餐都得不时转头关照自己的父母，把正在等待他回应的乘务员晾在一边，而对方也没有表现出任何不满，只是微笑着等待小哥照顾好父母后再询问他需要哪一种午餐，这种服务态度我可没在那些长着韩国小姐模板脸堆着热情假笑的大韩航空乘务员身上看到过。


■荷兰航空采用的是赏心悦目的天蓝色涂装。

德国旅游小提示2
行李

因为摄影的需要，虽然这次科隆展 UCG 报导队只有两位成员，我们还是带上了三脚架和摄影稳定器作为额外的行李，但这个额外的行装在飞机托运时为我们带来了不小的麻烦，游记正文中提到香港方面的行李托运工作人员非常亲切地帮我们免费托送了这一件行李，但是当我们从德国回来时就没这么走运了，一板一眼的德国机场工作人员称了我们行李的重量后，遗憾地告诉我们三脚架和稳定器不能够免费运送，如果我们坚持要托运，得额外支付 100 欧元。当然，他也不是全然就这么绝情非要我们付钱不可，而是贴上了一个独有的标签，告诉我们如果能够顺利把这件行李带过安检，还是可以在小型飞机上作为额外行李托运的，不过之后搭乘大型飞机的时候就只能自行携带了。最后我们还是没有遇到任何麻烦地把所有行李都带回了国内，但这次遭遇也足以作为教训被我们所铭记，那就是在前往欧洲旅行时尽量保持自己需要托运的行李为一件，而且尽量避免携带任何额外的重物，导致行李超重，不然就有可能要破费了。

飞越欧洲

这一段飞行要说起来路有点绕，因为阿姆斯特丹的地理位置其实比科隆离香港还远一些——起码按飞行的路线看来是这样的，我们会经过德国的上空，飞进荷兰国境，然后再转机飞回德国的科隆。鉴于途中要飞过俄罗斯国境，而马航班机被恐怖分子击坠的新闻我还历历在目，实在没法否认自己在感受到机体里弥漫着西伯利亚的低寒时小心肝禁不住颤了颤。

不过要说到胆寒，这趟旅行最令人冷汗直冒的时刻其实是在起飞的时候。到了一定年纪，大多数人都能够明白到，人的生命也不过是一枚躺在命运掌心的玻璃珠，随着其动作而不断晃荡，一个不小心就会掉出手掌外摔个粉碎，而你对此根本无法预料。安稳的日常生活会常常让我们忘了这一点，而当我坐在一台老旧的大型飞机上，听着引擎猛推机身时带来的震动蔓延到整台飞机的每一寸内饰当中，并感觉到自己的座椅正在随之而不断抖动时，我比以往任何时刻都要深切地感受到自己正在命运的手掌边沿滑动。

当然，这一切都是错觉而已，飞机还是稳当当地飞上了半空，翱翔于云端之上，开始了长达 12 个小时的漫长飞行。我在这段旅途中读完了半本尼尔·盖曼的短篇小说集《M 代表魔

法》，熟练掌握了如何在《龙与地下城》题材桌游改编的移动端游戏《深水城领主》中虐简单级的电脑，在 Kindle 软件里读完了游戏小说《星际争霸 恶魔契约》最后三分之一的内容，为自己的阅读列表再添了一个 100%，还磕磕碰碰地勉强赢过了《万智牌 2015》教学关卡的最后一个敌人。

所有这些事情合起来都不足以抵消掉整个航程的一半，所以我还花了些时间用飞机上那个有点模糊不清的小屏幕重新看了一遍《美国队长 2》和《复仇者联盟》，并且把余下的时间都花在了听歌、睡觉和跑去厕所里活动筋骨去了。多次空中飞行的经历已经让我养成了一些有利于放松自己身心的习惯，足足持续半天时间的长途飞行从来不会是一件令人身心愉快的事情，更别提你还得在飞机上跨越时区，但和第一次搭乘去洛杉矶的航班比起来，我敢说自己已经应付得相当不错了。

于是，当我佩戴着飞机上配备的耳机，看着钢铁侠带着一枚应用了宇宙魔方力量去制作的核弹飞进了齐瑞塔人涌出的传送门，粉碎了敌人侵略地球的阴谋时，机身突然开始缓缓下降，同时我耳中也传来了机长的广播讲话，毫无疑问，我们已经到达荷兰了。

GC 2014

第二幕 大教堂

花与巧克力

荷兰，是我们到访的第一个欧洲国家，而鉴于转机的行程很紧，我们可以说是匆匆地来又匆匆地走。但就算是这短短的逗留期间，也足以让我对欧洲国家生活标准有了一个新认识。

同样是国际化的机场，荷兰的史基浦机场在装修风格上就显得相当别致，随处可见各种艺术风格的装饰是最容易抓住游客们目光的地方，但实际上这里的商店设置也相当特别，例如这是我第一次见到一个机场里面竟然会卖鲜花，而且花店还不止一家，起码在我们经过的通道上就有三家。这里的书店无论是杂志数量还是书籍数量都非常令人惊叹，而且除了荷兰语之外也有不少英语读物。当然令人合不拢嘴的还是这个机场竟然提供沐浴服务，要不是时间有限，我还真想去见识一下，也好顺便清洗一下在 12 个小时的航行中被经济舱挤出一身臭汗的躯体。

当然要说到机场当中数量最多的商店，肯定还是各种与食品相关的店铺，包括三文治之类最寻常的欧式饮食品到寿司和鱼生等日式冷盘料理再到香味浓郁的巧克力主题店都有，更不用说还有数量一点也不输给饮食店的咖啡店和速食铺。可以说整个机场展现了欧洲国家的生活氛围，他们已经跳脱出了发达国家那种奢侈品店开得成行成列，能够果腹的东西却只有廉价快餐的极端商业环境，而是把享受与生活镶嵌到了国际机场这样子的交通运输中枢里。

花与巧克力，这就是欧洲的生活状态，在接下来的旅程中，我们将会有机会不断地印证这一点。



■我们所乘坐的小型客机。

空中客车

严格来说，空中客车这个词汇指的是 Airbus，一家总部在法国的飞机制造商，目前我们在许多航空公司乘坐的飞机都是产自空客公司。不过我这里要提到的飞机，是往来于欧洲国家之间的小型飞机，这种飞机的尺寸大概只能够容纳约 100 位客人，机身比较矮小，机场的地勤人员装载货物时甚至都用不着梯子帮忙，攀着货仓边沿双手一撑就能爬进其中。最夸张的是，这个飞机甚至没有那种事前录影好的急救装置使用教程，而是由两位随机的空姐演示。

第一眼看到这台飞机的时候，我就有点绝望，它被拿来改造成私人飞机倒是显得空旷而舒适，但对于接近 100 人的乘客来说，它还真是简陋得如同一台长途客车，这也是为什么我更愿意用空中客车来称呼它。事实上，就连乘搭这台飞机前我们所在的等待处也显得很像车站，因为这一类飞机不可能需要用到接驳通道，所以它们是停在独立的外部泊位，由专门的机场巴士把乘客送到其身边。


■构造非常有设计感的三文治自助餐厅。

不过令我讶异的是，原本这看起来似乎在飞行途中搞不好会抖得散架的飞机却是非常给力，或许是因为载客量低的关系，它起飞所需要的时间可能连大型飞机的十分之一都不到，才开上跑道没多久就嗖地一声飞上高空，时而飞到云层之上，时而落到云层之下，像是一只灵活的雨燕。虽然飞机在遇到气流时抖得有点厉害，但整体来说飞行过程非常平顺，惟一的缺点可能就是机身太小，引擎紧贴在机身两旁，而我和雪楠的位置正好就在引擎旁，全程被持续不断的噪音轰炸，连想闭眼小歇一下都无法成眠。

不过这种折磨并没有持续多久，才过了约 45 分钟，我们的小飞机就稳稳落在了科隆机场的跑道上，如果不算上交通周折，这速度甚至比稀饭我从编辑部所在地搭车回老家还快。

夜访科隆

因为时差的关系，当我们来到科隆时，正是夕阳西下，华灯初上的 9 点钟——对，欧洲在这个季节的天黑得比我们还要慢得多，但是气温在入夜时却已经带上了颇深的凉意，气温应该只有十几度，确确实实已经到了初秋之际。

相比起荷兰机场的热闹，科隆机场显得颇为冷清，这算是情有可原，毕竟这都是晚上 9 点之后了，就算是交通枢纽也不可能继续人来人往。我们甚至猜测此刻科隆的市区恐怕也没有太多人在户外活动了。某种程度上，我们的想法不完全是错的，不过也没到能够说得上是正确的地步。但彼时我们都已经顾不上这些了，因为在到了科隆后，我们经历了第一次震撼：当我们排队等到属于自己的那台出租车时，却发现那是一台宝马！

我对汽车没有太多研究，实在没法靠看一眼就断定型号，但起码还认得车头的标志，而在中国地区，我个人是很难想象会有这种品牌的车子被当做是出租车来使用。不过在打开车门入内后，车子那较为平实的内饰降低了它带来的冲击感，的确给人一种出租车的感觉，不过它还是有个比较高大上的特点，就是把计价器直接嵌入到了中央后视镜上，乘客只要一抬眼就可以看到车费数额。

和多数机场一样，一旦离开了高度现代化的内部建筑群，外面就是一片荒郊景色。不过欧洲毕竟是发达国家，所以就算是野外的风光也是一片被管理修葺过的整洁样子，沿着我们前往科隆的马路两旁种着高高的杉树，茂密的枝叶紧密相连，在夜色中组成了一道墨绿色的高墙，默默地注视着我们在道路上飞驰。原本我以为这将会是如同在洛杉矶一样的漫长车程，但没想到才过了十几分钟，就看到了天边现出了霓虹的灯光。开过几个转角，科隆市缓缓地将它被夜纱覆盖的外貌呈现在我们眼前。



■刚刚驶入科隆市，就看到了路旁的科隆展广告。

在一时之间，我很难形容自己对于科隆的观感，这是一种超出我过往对城市印象的面貌，这里既不像中国的城市那样遍地高楼大厦，却也不像洛杉矶那样到处都是平房。整个城市的道路和建筑组合有着一种浑然天成的感觉，虽然可以看出来城市经过仔细的规划，却看不到如今中国城市那种简单粗暴的方框式城市建设痕迹，古老的建筑和新潮的大楼比邻并肩，庄重的哥特风格和简约的现代风互相融合，和谐共处。

当我们驶上大桥时，雪楠便问出了开篇时的那个问题，然而还没等我们仔细端详莱茵河的景色，鬓角已经冒出了丛丛白发的司机便用德语提示我们往行车方向的右边看。顺着他骄傲高举的手指，两座高耸的尖塔映入了我们眼帘，在灯光的烘托之下，它那精致而繁复的细节在几百米外看起来都仿佛清晰可见。

那就是科隆市的非官方市标，也是当地人最大的骄傲，大名鼎鼎的科隆天主大教堂。


■大教堂配着早晨的光线照射，显得份外神圣。

朝圣

当我们终于能够在近距离再一次观摩这座历史名胜时，已经是第二天早上的九点多了。到步当晚我们匆匆入住了在干草市场区域的多林特旅店，这是一家五星级的豪华旅馆，本身高达七层，内部配有酒吧和餐厅，分有多种客房，我们租住的是最普通的一间双人房，而且是科隆展旺季期间多林特旅店的最后一个尚未出租的客房，当时我是在预订网站于深夜时分幸运地在朋友建议下抢注到了。（关于房间租赁详情请看小提示 3）

旅店的服务非常不错，前台小姐礼貌地为我们办好了住宿登记，把我们安排在了 5 楼入住。迅速地铺开行装后，我们轮流用酒店的浴缸泡了一回热水澡，然后便早早就寝，以应付第二天密集的行程。

第二天清晨我们起得很早，主要是为了留时间去探索微软发布会亲历的会场所在地，不过正如我在发布会里所说的那样，结果发现会场其实离我们非常近，只有约 250 米，于是在确定会场位置后，我们就利用等待发布会开始的这段空闲时间，一路向着大教堂走去。

我们走得并不匆忙，而是像游客般地悠闲而好奇地四处张望。欧洲城市的独特美感几乎在一瞬间就征服了我们。这里既不像国内很多所谓的古城那样地破烂，又不像急速发展的城市那么毫无特色，许多街道虽然是古旧的石卵路，却又被维护得相当好，古典的建筑外墙配着许多现代化的橱窗，却并不令人感到违和。更妙的是，这里似乎每一个街角都藏着美丽的风光，让人举起相机就停不下手来。

但当我们远远地沿着两座尖塔摸索着走到科隆大教堂的脚下时，一切的风光都显得黯然失色。它是如此雄伟，又是如此精致，两座 161 米高的尖塔直指天穹，从顶尖到最底部都布满了奢华的雕饰，而同样的哥特风格元素遍布着整个教堂的外墙。这是一栋对于我来说曾经只存在于小说、电视剧、电影和想象中的建筑，而如今却作为一个真实的存在呈现在了我眼前，它所带来的震撼和冲击，简直难以言表。我或许一辈子也不会相信有上帝存在，但却绝对无法否认，自己眼前的这座教堂，就是用人的信念所创造出的神迹！

宗教与文艺

大教堂的占地面积达到了8000多平方米，不过这并不是纯粹的建筑面积，在其南面和北面都有着巨大的广场，这里自然也成为了游人络绎不绝的场所。也正因为如此，这里催生了一些小小的文艺表演行为，在我们拍摄大教堂外景的南边广场，有足足两组街头艺人各占一个有利位置，正在卖力地表演。较为靠近广场外侧的一组用的是小提琴配一把大号和三把手风琴的纯汉子组合，虽然看起来乐器组成不是很均匀，但他们却可以很好地驾驭《卡农》这首经典乐曲，甚至能够通过共奏来模拟出教堂风琴的乐声，所以演奏起宗教音乐来也像模像样。

而在靠近教堂一侧的组合人要更少一些，只有四位，不过光是女性成员就占了三位，都是艺术家范儿十足的文艺女子，分别手持小提琴，手鼓和手风琴，而作为主音的则是一位吹单簧管的老大爷，因为乐器组合不太一样，所以这一组的音乐都是以轻快有趣为主，听着让人有种随之起舞的冲动。

这两组艺人面前都打开着一个小提琴盒，如果游客欣赏他们的表演，就可以随自己喜好投入金钱，往来的旅客投币频率还是蛮高的，虽然往往都是各种硬币，但估计一天下来也够这几位乐手们晚上好好去附近酒吧喝上几杯啤酒了。

相比起来，北方广场因为是旅客进入教堂的必经之地，所以艺术行为的商业化味道也更重一些，不时有一些装扮成天使的艺人在广场上行走，光是拍摄他们是不收钱的，不过他们会立刻打招呼让旅客过去跟他们合影，如果是不知就里的新手游客就很有可能会中招，因为合影需要收5欧元，而且他们一般都是先跟你照了再要钱，游客往往都不好意思不给。其中一位天使在看到雪楠对他摄像时也招呼稀饭我过去和他合影，不过早就在星光大道见识过这招的我没有上当，连连摇手拒绝，让那位天使大叔很是不满，后来我们离开教堂时再次遇上他，还被赏了个白眼，真是让人又好气又好笑。



■大爷配妹子的组合走的是欢快的路线，乐曲听着让人禁不住跟着节奏摇摆。



■高不可及的穹顶是教堂内最令人震撼的部分之一。

德国旅游小提示3
住宿

第一次前往德国，稀饭我也没有相关的预订旅店经验，幸好还有朋友相助，推荐我到名叫Booking的网站寻找尚有房的酒店，不过因为当时不知道预订情况是如此火热，有好多当地的旅店都已经完全被订满，差点就沦落到没房可住的地步。当然，如果一般读者只是去旅行，其实倒是不必如此紧迫，提前一小段时间预订即可，只要不是展会旺季，房间应该是不缺的，而且就我们到当地参观的见闻看来，科隆的旅店资源那是相当丰富，几乎走几步路就能够碰到一家，而且往往星级都不低，四星和五星的酒店非常常见，如果资金比较短缺，三星的酒店也有不少，而且其实所处的位置也不会比其他高档酒店差太多，只是服务水准可能有所不及而已。不过如果有读者是和我们一样想要参加科隆展，有条件的情况下最好是提前起码一个半月去预订，因为科隆展毕竟是全欧洲瞩目的展会，许多人可能会抱着四天全部参展的想法专门远道而来，房源紧张是必然的，所以需要先下手为强，稀饭我这次是走运，要是再迟个一步，就只能和雪楠一起睡大街了。

注意一般预订房间需要使用信用卡，而且酒店会尝试进行预扣款，这不是说他们会扣掉你信用卡上的一部分额度，只是测试一下你的信用卡是否有足够额度去支付房费，所以预订之前记得要保持额度在足够支付房费的程度。

最后，附上我们所住的多林特酒店的原名和住房价格供各位读者参考，它的妙处就是在于位置绝佳，离许多景点都非常近，靠着步行就可以游览，但因为它是一家五星级酒店，要不要负担这么昂贵的房价，就留给各位读者们决定了。

酒店名称：Dorint Hotel am Heumarkt Cologne

地址：Pipinstrasse 1 50667 Cologne Germany

房价：标准双人间约250欧元一天，价格会随预订情况而浮动。

其他内容：早餐29欧元一位，食物种类不算太多，但可以自助任取。酒店配有健身会所和泳池，18岁以上住户即可使用。

聆听布道

在大教堂顶响过钟声后，时间已经进入了11点整，而我们的大教堂参观之旅才刚刚进展到参观内部，原因无他，是外面的美景太过诱人，花费了我们太多的时间去观赏。而在入内之后，大教堂对于不同的人又有了不同的魅力。

如果你是远道而来的虔诚信徒，那么可以尝试前往中央大厅，坐在唱诗台和布道台前的长椅上聆听神父讲述圣经的含义，而对于我们这些纯粹是来观赏的无信者来说，这里最吸引人的还是那高达43.35米的穹顶和教堂两旁窗户上一幅幅美不胜收的大型彩色玻璃画。

这座建筑的内部结构仍然体现着人类智慧的结晶，光线通过采光窗恰到好处地投入到大厅当中，而前厅则被巧妙地藏于穹顶塑造的黑暗中，只留下穹顶柱上圣人被温暖灯光照亮的身影，和点烛台上摇曳的火光。

就算你不相信上帝，这里也能让你感觉到自己离祂前所未有地近，因为其身影并不是被雕刻在壁画之中也并不是被供奉于神坛之上，而是存在于这座伟大建筑的每一砖每一木中。

GC 2014

第三幕 可可之种与科隆之水

棕色的黄金

在科隆的日子，时间过得飞快，两场发布会和两天的参展日转瞬即逝，而在确认绝大部分重头内容都已经完成了拍摄和试玩任务后，我和雪楠两人决定把最后能够在科隆自由活动的 8 月 15 日用作参观这座城市的名胜，好给读者们带回更多有趣的影像和见闻。

我们的第一站定在了莱茵河畔的一座古老的建筑中，直到 1993 年，这里还偶然会被汛期的莱茵河所淹没，不过如今它有着融合了现代化结构与部分古老外墙的奇特外观，令人一见难忘。而在这座建筑里陈列的那 2000 多件收藏品，述说的是一种独特的食物那 3000 多年的深厚历史，那就是欧洲人生活中的重要组成部分之一：巧克力。

这个博物馆在 1993 年落成时，因为是由著名巧克力生产商伊穆霍 . 施多威克先生出资兴建，所以就被命名为伊穆霍 . 施多威克博物馆（Imhoff-Stollwerck-Museum），不过随着博物馆名气日渐增大，人们往往都会以科隆巧克力博物馆来称呼这里，所以它的原名倒是成为了别称。

在博物馆里面，游客一进门就可以看到三个功能区域，左边是商品琳琅满目，但主要以巧克力为主的礼品商店，右边则是巧克力点心主题餐厅，虽然也有正餐提供，但是最大的卖点还是各种使用了巧克力来制作的甜点。至于最中央，自然就是博物馆的售票处和入口了。

在没有任何优惠的情况下，门票的售价是每人 9 欧元，不过学生和儿童都有优惠价。购票后还会赠送一块博物馆自制的巧克力，口味是纯正的牛奶巧克力味，极其香浓。

博物馆内部都有些什么项目？主要是分为三个区域，分别是：

1. 讲述可可的制作工艺——从最古老的方式到最现代化的流程——的科普区。

2. 能够亲手品尝博物馆内部制作巧克力，并且能够下单 DIY 一块独属于自己的巧克力饼的体验区。

3. 追溯巧克力这种古老食品的发展足迹的历史区。

其中对于大部分人来说最有趣的还是体验区，这里展示了许多制作巧克力使用的模组，有的是古老的历史文物，有的是还在使用的现役模板，稀饭我还看到了一个能够把巧克力做成魔鬼塑像的模板，对于注重身形保养又喜欢传说时尚服装的欧洲人来说，能够使人肥胖但是又极其甜蜜可口的巧克力某种程度上来说或许还真是魔鬼的化身。

同时这里还有一个完整的巧克力生产器，里面还有工人在专门封装巧克力，所以参观者可以看到一个完整的巧克力生产过程，而从这一套机器中诞生的产品就是我们买门票时附送的巧克力。而如果游客觉得不够过瘾，除了可以在这里下单 DIY 一个属于自己的订制巧克力饼，还可以在巧克力喷泉处用威化饼沾上巧克力酱来尝一尝新鲜的液体状巧克力，当然为了避免客人把啃过的威化饼再伸进喷泉里沾巧克力，这里只能等待工作人员一根根派送沾过巧克力酱的威化饼，卫生有保证，就是有点不过瘾。

不过要说三个区域里最引人深思的，果然还是历史区，这里巧克力的起源追溯到了人类文明的原初时期，它追随着人类社会的步伐而发展，在展区的最末尾，我们甚至可以看到一些纯粹靠着机械构造来去运行的古老巧克力售货机，人们甚至愿意在街角巷尾投入几块钱币，就为了换取满口浓郁的巧克力甜香。



■做巧克力雕塑的模板吊起来就成了美丽的装饰品。

它或许不如金子坚固，也没有耀眼的颜色，但对于欧洲人来说，巧克力或许就是一种与黄金一样宝贵的生活资源，所以他们才把这个博物馆设立在了紧贴着莱茵河的古老建筑之中，寓意着这种能够为人带来幸福感的甜食，才是当之无愧的莱茵黄金。


■广场上非常有情调的酒桶椅子。

广场文化

结束了巧克力博物馆之旅，我们沿着莱茵河畔往回走，属于欧洲 8 月的阵阵凉风吹来，让人觉得神清气爽。

为了进一步确认行程，我们回了一趟酒店，查询下一个目的地的所在之处，而直到这个时候，我们才终于确认了租住多林特酒店是多幸运的一件事情。我们离巧克力博物馆的距离和离科隆大教堂的距离差不多，靠着步行就可以到达，而我们离香水博物馆的距离更近，只要走过两个街口就可以到达。既然路程不远，我们决定先去另一个风景点解决温饱，那就是这片地区的命名来源：干草市场广场。

这是一个有着古老骑士雕像的大型广场，之前我提到过，在进入科隆之前，我们以为欧洲人也像是美国人，一到入夜就窝在家里看电视上网，但其实他们的夜生活有一个很重要的主轴，就是叫上三五好友到酒馆去联络感情。在入夜之后，干草市场广场附近开的那一排酒吧户外户内都会坐满了人，觥筹交错的声音络绎不绝，但更为鼎沸的则是人声，几乎每一桌顾客都在热烈地聊天，甚至在户外也有欧洲人三两成群地聚在一起谈天说地。他们的语速颇快，不时低笑，声音却始终控制在一个不会干扰旁人的程度，看起来既轻松随意又彬彬有礼。

这一点在午间的广场上得到了另一个形式的体现，当天是周五，干草广场中央正举办着集市，有大量小商铺提供各种艺术品、绘画、服装和食物酒水，中央的舞台还有专门的歌手在表演。当我们踏入这里时，一位派头十足的女歌手正在演唱德语经典歌曲。但等我们找到了一家卖蜂蜜烤肉的店，并买下了两大块面包夹着的厚实烤猪肉往嘴里送时，现场却响起了 Pharrell Williams 那首最近红遍欧美地区的《HAPPY》，由女声演绎起来别有一番独特的味道，而在舞台前的空地下，已经有几对年轻情侣和老夫老妻干脆随着音乐节奏双双跳起了舞来，好不浪漫。

在这个充满了欢乐的广场上，我们花了足足一个小时来悠闲地度过这个安宁的午后，除了偶然会有被烤肉上蜂蜜引来的蜜蜂带来一些干扰外，一切惬意得让人着迷，要不是有任务在身，我甚至觉得自己可以在这里呆到永远。

附录
食在科隆



▲这个尺寸的香肠还真是第一次见，难得的是味道也非常棒。

作为典型的欧洲国家，科隆的餐厅菜谱和我们平常所去的西餐厅内容其实差别不大，但是菜式的构成细节上会更加正宗，例如我和雪楠第一顿下馆子的时候尝试的是肉眼牛排，但其配菜并不是我们习惯的米饭或意粉，而是法式炸薯条或整个烤熟的土豆配沙拉酱。主食可以配汤，不过因为德国是啤酒之乡，所以不少人也会选择配啤酒，当然热可可、咖啡和可乐这些常规饮料也是不会少的。

整体而言，按国人的标准看来，德国的饮食可谓是简单粗暴的代名词，他们非常喜欢用面包夹着大块的肉类作为主食，在科隆展会场现场和干草市场广场上，我们都有遇到过那种用大铁盘烤着一大堆肉类的熟食店，里面有猪排和各种肉肠，选好后店员就会当场用刀剖开一个手掌大的圆面包，然后把肉类塞进去，这就成了一顿饭。

事实上，我个人怀疑德国人对于自身的粗暴饮食也颇有怨言，因为在我们游历科隆的时候，起码看到了五六个中餐馆，虽然里面卖的食物非常混杂，又是中餐又是寿司又是拉面，不过还是可以看出德国人对于这种东方饮食的肯定，不然也不会开得这么成行成市。

当然，在这里也是有惊喜的，例如我们在最后一晚拜访了德国一家非常有名的老店，其历史可以追溯到 13 世纪，里面提供一种足足有半米长的大肠，一般的正餐只提供半条，但如果是两个人点同一种餐就会上一整条，不但看起来霸气无比，吃起来的味道也非常不错，加上配菜是煮得软度恰到好处的奶油椰菜和香气四溢的炸土豆块，再点上两杯味道香醇的德国啤酒，吃起来的确是一种独特的享受，无怪乎雪楠连灌自己三大杯啤酒，之后醉得在拍夜景视频时几乎连词都说不连贯，推荐各位读者有机会一定要试一试。

古龙香水

一提到古龙水，大多数国人应该都会立刻想到男士用香水，不过其实这是这种商品在传入我国之后产生的宣传误区。古龙水的原名在德语中就是指“科隆之水”，这是一种 1709 年由当时定居在德国科隆的意大利人约翰·法里纳所发明的香水，因为里面的精油含量只有 2%–3%，所以味道清淡宜人。随着这种类型的香水被广泛接受和普及，在现代，古龙水指的已经不是特定一个品牌的香水，而是泛指这一类精油含量低，香味并不浓烈的香水。鉴于这种香水比起浓香型更适合男士，所以才会出现了古龙水在国内被误读为男士香水的常识错误。

而如今在科隆的香水博物馆，就是由约翰·法里纳的故居改造而成，这里的一楼是香水店，其品牌就使用故居的门牌号 4711 命名，主打销售的古典科隆香水是用科隆市当地的水源制作，味道和当年法里纳发明的品种非常类似，味道清新，喷在手腕上之后只有把手靠近脸部才能够闻到香味，但又非常持久，我们在离开店铺好一段时间后，还能够在自己不经意把手靠近脸部时间到那一股淡香。



▲博物馆外装饰着法里纳的雕饰人像。

店铺上的二楼就是法里纳的故居，会有专门的导游带领游客参观，并了解到法里纳发明香水的过程，而且这些导游里面还有中文导游。不过遗憾的是，我们到得有点太迟，已经错过了当天的所有参观场次，而明天的导游场次被定在了下午 5 点，鉴于我们要赶早上 10 点的飞机，自然是参观无望了，最后只能遗憾地离开了。

铁桥情锁

当天空飘起濛濛小雨，太阳开始滑向西方，我们踏着被沾湿的街道，走向了这一次旅途的最终点，霍亨索伦桥。这座桥梁有着古典而结实的钢铁结构，外观非常的有存在感。不过让其变得份外有名的，还是它作为爱情圣地的特点。这座桥上的人行道上有一排将行人与行车道间隔开来的铁丝网，如果一对情侣想要让他们的感情长久，就可以来到这里，为这一份感情挂上一把锁，寓意着扣起两人感情之间的纽带。

锁的种类非常多样，从最普通的扣锁到高科技的扭盘密码锁再到古老的黄铜大锁应有尽有，许多人还把自己和情人的名字刻在锁上，有的人甚至还画上了各种图案，或是附加了大铁板，上面印着各种祝福语并捆着彩带，可以看出双方对于这段感情的投入和执着。

不过虽然是一片浪漫之地，欧式的幽默也无处不在，例如有不少人干脆用车锁来代替一般的锁，占地方不说，看起来也相当随便。不过鉴于我们两人路上还遇到有骑着单车环游欧洲的情侣求我们帮忙拍照，说不定这也是一种示爱的方式，男方把车锁留在桥上，然后两人从此开始共用一把车锁，倒也有种不一样的浪漫。



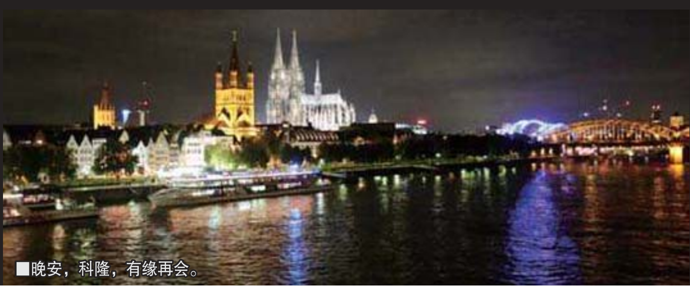
■桥上的情人锁里最强的两个——塑料袋，你们的感情是认真的么！

终幕 恍如南柯一梦

我们在深夜的 9 点多钟来到了这个城市，然后在清晨的 9 点多钟，我们正搭着出租车离开这个城市。带我们离开的仍然是一位只能听懂英文而不会说的德国老人，事实上，除了一位年轻的司机外，我们在科隆市碰到的所有出租车司机都是老年人。相同的情况也出现在了许多基础服务行业当中，这片人均幸福度最高的土地上，却面临着老龄人口越来越多的问题。

不过这无损于整个国家的社会环境，反而更为其增添了一分优雅，在回程的航班上再次享受荷兰皇家航空亲切的服务时，我就更深刻地感受到了这一点。欧洲的风范的确不同于美国的自由奔放，这是一种在恪守传统和追求进步之间的优雅步调，活在当下，享受人生，却又不停止追求。这片土地上的国度显得太过美好，让人恍若置身梦境之中。

于是，我闭上眼睛，把这五天所见所闻的种种刻入脑海，然后聆听着引擎震动，与飞机一同再次翱翔于高空，只把一份寄托留在了大地之上和自己的心中。



■晚安，科隆，有缘再会。

精彩试玩一箩筐

科隆展试玩补遗

因为是对公众开放的游戏展，所以科隆展的现场规模其实比 E3 还要大上不少，众多游戏厂商的展台规模和试玩机数量也非常惊人，当然就算这样也很难消化由热情的玩家们所排起来的长龙。不过靠着一点点展会经验和小小的运气，稀饭我还是成功地在科隆展中试玩了多款游戏佳作，其中一部分试玩已经作为试玩报告添加到了各个游戏对应的新闻报导当中，而这里将要刊登的，则是一些暂时没有新情报透露的游戏作品所对应的试玩。虽然新的消息或许尚未传出，但许多游戏作品在试玩过程中带给了我极大的乐趣，下面就请各位读者来看看它们都有着哪些妙处吧。

GC 2014

刺客信条 大革命 试玩实录

作为我们在微软试玩会尝试——或者说是观影的最后一款游戏《刺客信条 大革命》的封闭演示场所被安排在了会场的地下室中，我们甚至还必须签订保密协议才能入内，不过那个协议是针对媒体不能够在科隆展开展前泄露消息而拟定的，卡的是网络媒体的发布时间，对于 UCG 的报导倒是没有什么影响。演示的内容是一个全新的刺杀关卡，进一步向我们展示了游戏的革新之处，以让其无愧于《大革命》之名。



操作的进化

游戏的整体动作重制是 E3 时大家就能够直观认识到的进化之处，而本次演示中也很好地展示了这一点，主角除了常规的攀爬和跳跃动作，还能够通过攀住墙壁上的凸起来在较远的落脚点之间移动，而且在倾斜的屋檐上移动时也会作出俯身攀爬的动作，甚至能够从尖顶直接跳到屋檐边上。同时因为角色能够进行跨度更为夸张的跳跃，游戏中不但能够创造出更高大的建筑和跨度更宽阔的街道，甚至还一定程度上削弱了信仰之跃在游戏之中出现的比例，整个试玩当中我们就看到操作者使用了一次，而且还是在室内，所有的室外跳跃全部都能通过灵活地利用不同高度的平台和凸出物阶梯式地进行。可以肯定的是，继《刺客信条Ⅲ》的操作系统大改革后，《刺客信条 大革命》将会把本系列的操作提升到另一个高度。



刺杀的变化

“《刺客信条》系列”的游戏核心一直都是刺杀，虽然任务目标一般都比较单纯，但是过程却往往会有着各种障碍，甚至还有着 100% 记忆同步的要求。但是在《大革命》中这一个系统被进一步加强了，参考了不少潜入游戏的设定，在暗杀关卡中加入了分支任务的内容，玩家既可以大摇大摆地冲进目的地大开杀戒然后把目标杀死，但也可以通过完成场景中的各种支线任务来增加自己的优势和提高进行任务的便利程度。

在演示当中，主角可以通过偷偷潜入一个酒馆，在一个暴徒身上偷走一串钥匙，来进入目标所在的教堂的上层区域，获得制高点优势以更方便地刺杀目标。同时他也能跟踪另一个分支任务的目标，在探听到足够多的情报后将其杀死，从而让任务进行得更顺利。而且教堂当中存在着地下密道，玩家甚至可以在之前的任务中开启，以让自己更为便利地潜入到教堂之中，所以游戏中任务的内容也和场景本身有着紧密的联系。

但更重要的改革还是在于刺杀目标成功后的动画效果，系列之前的作品中统一是以刺客本身与濒死的刺杀对象谈话作为演出效果，但这一形式不但老旧而且非常违和，所以在本作中变成了充满了电影手法的闪回剧情，玩家可以看到刺杀对象一些过往的记忆，从而能够了解到关键的剧情，比起以往的形式更有真实感。







GC 2014 进化试玩实录

比起E3试玩的顺风顺水——除了被怪物团灭之外，在科隆展试玩《进化》的过程则不是那么令人愉快，而最主要的原因，是出在了手柄的按键对应上。这款作品提供试玩的其实是PC版，现场也直接摆出了键盘和鼠标供玩家使用，不过同时游戏也提供了手柄给玩家操作。但问题随之而来，手柄的按键对应出现了问题，一开始我以为是按键错乱，后面发现是更深井冰的摇杆对应错乱，试问任何FPS老玩家，如果给你一款左摇杆控制视角右摇杆负责移动的游戏，你的神经会在游戏过程中错乱到什么一个地步?

在因为这个按键问题而被一只小怪活活搞死后，我痛定思痛换上了键盘和鼠标。在游戏中玩家死去后并不会立刻GAME OVER，只要队友们还活着，玩家就可以在等待1分半左右的时间后重新投入战斗，不过这个时间长得让人焦灼。而在重新投入战斗后，稀饭我绝望地发现游戏的UI是完全对应手柄的，没有任何键盘按键提示，我不得不赶紧找试玩台附近的按键说明来现学现用。

这种双重临时抱佛脚导致了我操控的陷阱师在实际战斗中战斗力连负5都没有。这一次试玩玩家可以选择自己使用的职业中的不同角色，还是被分到陷阱师的稀饭我换用了胡子大叔格里芬，没想到鱼叉枪不懂怎么用，不但没帮上队友，关键时候还开错竞技场把队友关了一回老鼠笼，最后更是步E3后尘，头一个被用哥利亚的怪物玩家搞死，最后整个猎人小队团灭，又输给了怪物，真是妥妥地当了一回猪队友。

不过尽管游戏过程不太顺利，但这一次试玩的收获却是颇为不错的，例如许多玩家抱怨在E3的试玩中猎人找不到怪物，这个问题其实和当时固定玩家使用的陷阱师麦琪的寻怪方式有关，她的小宠物黛丝的AI有点小小的问题，找怪效率非常一般，相比起来胡子大叔格里芬的主动寻怪技能探刺针虽然只能插在地上自动探索一定范围内的怪物，但寻怪范围很大，经常只要怪物在附近，我随便一插探刺针就能锁定其位置。

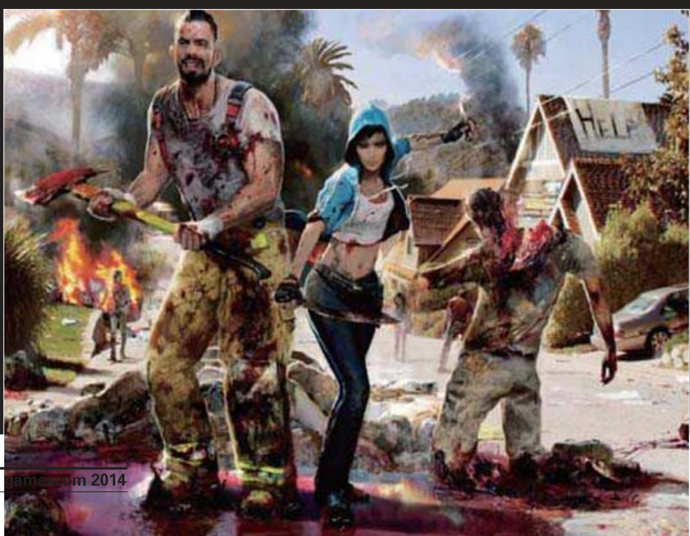




另外游戏中怪物强势的情况仍然没有太大改善，猎人小队只是略微错过了一点狩猎时间，怪物就迅速地进化到了第三级，拥有了全部技能，战斗力爆表，而猎人方面只靠四个陌生人之间的低劣配合根本无力一战，希望本作在2015年1月推出的Bate测试中能够平衡一下两者之间的这种差距，不然游戏的平衡性恐怕堪忧。

GC 2014 死亡岛2试玩体验

老实说，在E3上看到预告片之前，我个人真是没想到《死亡岛》还能在进步极其有限的续作《洪流》之后推出新作品，不过看来本作的发行商Deep Silver是铁了心要把这个系列作为主打产品，于是我们在其展台上看到了足足两款《死亡岛》作品的试玩，一款是在去年就已经公布过的《死亡岛 瘟疫》，把游戏形式改成了接近《暗黑破坏神》的A·RPG形式，另一款就是《死亡岛2》，加上之前公布过的《逃出死亡岛》，这个系列似乎是在要接下来的2015年大放异彩，那么作为拳头产品的《死亡岛2》到底素质如何，接下来稀饭我会分享一下自己的游戏感受。



革新系统



因为本系列的主力开发商Techland已经把注意力放在了华纳发行的丧尸跑酷主题新作《消灭之光》上，所以本作被交给了Yager Development开发。这个制作过《特别行动 战线》的开发商还是第一次挑战这种第一人称类动作游戏，不过起码他们有着不错的射击游戏设计经验，所以在改造“《死亡岛》系列”的系统上颇是下了一番功夫。

总体来说，《死亡岛2》的系统还是很有辨识度的，系列标志性的“天残脚”和快速闪避仍然健在，但一些原有的系统则没有在DEMO中体现出来，例如在使用近战武器时原本LT键对应的投掷武器变成了重攻击，原本用来攻击的RT键则变成了动作更快的轻攻击。RB键也不再是投掷手雷，而是变成蓄满怒气槽后可以发动愤怒攻击，这种攻击能够立刻秒杀一个在角色身旁的杂兵，但是似乎对特殊感染者无效。

另外系列中的特色之一体力系

统在试玩版中消失无踪，玩家可以持续地快速奔跑和挥舞武器而不会出现耐力槽降低的提示，但是在激烈运动之后仍然能够听到角色发出粗重的喘气声，所以不排除只是没有把这个系统做到DEMO里面，同样特别的是游戏中虽然可以拾取武器，但是不能换，恐怕也是试玩版的限制使然，又或是这个功能在PS4版被移动到了我尚没有机会尝试的触控板上。

最后，值得一提的是，游戏的搜刮系统也进行了一些小改革，原本前作中只能用来投掷然后引爆的煤气瓶，这次其实也可以故意拆掉用来获取素材，代价就是煤气瓶整个小时，没法用来投掷杀敌了。不过游戏中的物品调查范围似乎缩小了很多，前作中很多隔墙也能调查物品并拾取的BUG的确是消失了，代价却是有时候连非常靠近物品的时候都无法调查获取，有点纠枉过正的感觉。

最后，虽然不算是和系统特别有关系，但我必须指出本作的合作战斗感觉还是一团乱，角色和丧尸之间缺乏合理的碰撞设定，在四人对战一群丧尸时看不到合作有序的进退有度，而是一段视角晃得让人想死的乱斗。尤其是后期任务中出现了两个全新造型全新设计的暴徒，他们的移动速度比以前的版本快，攻击范围没有那么霸道，而且AI智商低下。它们伴随着一群丧尸出没时，玩家只需要遵循一个定律来战斗，就是被它们追的玩家跑，其他人跟在这些大块头身后一通乱砍，直到它更换目标，然后目标逃跑，其他人继续追砍，期间血花乱飞，打起来毫无章法，看着倒是有种香港古惑仔街头血拼的感觉，或许这就是游戏想要体现出的感觉，不过从我个人体验看来，还有不小的改进空间。



GC 2014 堕落之主试玩体验

如果硬要评一个科隆展现场最难游戏，《堕落之主》恐怕能够靠其夸张的难度挣得一席之地。这个游戏的内容就是像其首个实际游戏内容预告片一样，玩家要做的就是不断尝试和敌人对战然后死死死死死，直到勉强找到一个解决方案为止。它的难度到底有多不友好？恐怕言语难以言表，不过稀饭我还是打算在下文中尝试着描述一下。

基本上这是一个《黑暗之魂》

本作的按键分布颇有些《黑暗之魂》的感觉，RT键和RB键是右手武器的重攻击和轻攻击，LT键是左手盾牌的盾击或是魔法手套的射击键，LB键则是举起盾牌格挡或举起魔法手套但不攻击。除此之外游戏中也有耐力的设定，这一点也和《黑暗之魂》颇为相像。

游戏的主题也是以攻略迷宫为主，玩家会遇到一波波强敌，还有极其强大的BOSS，他们不但数量众多，攻击强度也非常惊人，更可怕的是，他们的攻击就算打在格挡的盾牌上也可以造成伤害，更不用提强大的攻击会直接让你进入盾牌被打歪的硬直了。

游戏中也有类似篝火的红色宝石柱存档点，功能除了存档外还可以恢复角色的全部生命值，但代价就是场景中的敌人全部复活，这一点在《黑暗之魂》中就显得很可怕，而在本作中就显得更为吓人了。





它比《黑暗之魂》更可怕的地方

用狭窄环境来限制玩家发挥并利用敌人来围堵是《黑暗之魂》中非常常用的手段，但大部分情况下这个游戏还是能够提供一定的空间给玩家去挪腾的。而在《堕落之主》中，这个特点被进一步发挥到了丧心病狂的地步，在一个把稀饭我卡到试玩结束时间为止的难点处，游戏设计者们在一个只容一人通过的通道里放置了一个装备了盾牌，并且懂得持盾突击的敌人，我尝试了无数种方法来攻破他的防御，只有一次成功对他造成了惊人的伤害，但令人沮丧的是，游戏这种设计所带来的缺点让我都完全没办法看到自己到底做了什么，因为那时候我的视角完全陷进了场景素材的后方，我只能看到一堵墙，还有敌人的血条突然消失了一半。这种紧凑场景带来的视角问题始终伴随着整个游戏过程，让这也成为了难度的一部分，但恐怕很难当做是游戏的优点被接受。

而攻击产生的硬直不足则是另外一个奇葩之处，玩家的轻攻击可以打出帅气的连击，问题是就算是最普通的杂兵也可以在遭受连击的途中找到空隙反击玩家，于是这种能力变成了鸡肋，而能够确实把敌人打出大硬直的重攻击不但发动慢，而且是无法连击的，于是光是连怎么正确对付一个杂兵都够玩家琢磨半天。

平心而论，这样子的难度设定实在是有点过了，可以想象游戏的学习曲线也会非常陡峭，不过对于重度的《黑暗之魂》爱好者来说，这款作品或许会是一个提供新挑战的方向，有兴趣的抖M们（误）可以不妨关注一下。





编辑议题 EDITORS DISCUSSION

随着时间的推移，本届的科隆展也落下了帷幕。虽然科隆展紧接着E3召开，但还是公布了不少的重磅消息。因此在本次的编辑议题扩大了内容范围，UCG的众小编将和各位读者分享一下对本届科隆展的印象。E3和科隆两大西方游戏展至此已经结束，让我们一起期待TGS的到来，喜爱日式游戏的玩家更不能错过哦！

统筹 时雨 文 UCG众小编 美编 心の永恒

1 你心目中最佳的科隆游戏

身为一个《魔戒》粉，请允许我为《中土 摩多之影》投上一票。通常来说，由电影改编的游戏大多逃离不了烂作的宿命，一开始我听说有一款以中土大陆为背景的游戏时，也曾经以为是借着《霍比特人》的热潮赚一笔就跑的二流作品。没想到制作组的野心大大震撼到了我，《中土 摩多之影》是完全独立在《魔戒》与《霍比特人》之外的全新作品，只采用了与电影版类似的人物建模，但剧情与两个电影系列几乎没有关联，甚至可以说是另辟蹊径：附身于主角塔里昂身上的是名为凯勒布理鹏的精灵幽灵，假如玩家只看过《魔戒》和《霍比特人》，对这个名字并不会有任何认知度，惟有看过《精灵宝钻》一书的人才会知晓凯勒布理鹏正是精灵三戒的制造者。托尔金在撰写《精灵宝钻》时，只写到凯勒布理鹏因不肯将精灵三戒交给索伦而惨遭杀害，而在《中土 摩多之影》中玩家将了解到关于凯勒布理鹏的更多故事。这么做其实是很冒险的行为，稍有偏差很有可能就会惹怒为数庞大的魔戒粉丝群，敢于承受这个巨大的风险，足可见制作组有多自信。而从公布的游戏影像来看，制作组显然是打算将本作打造成中土大陆版《蝙蝠侠》，高自由度的地图、种类丰富的敌人、硬派的战斗系统，绝对能满足所有美式ARPG游戏爱好者的需求！所以本届科隆游戏展我心目中的最佳游戏，《中土 摩多之影》当之无愧。



最满意的游戏是《量子破碎》。这款游戏公布一年有余，一直没有什么实质内容，都是些传得很邪乎的消息，例如每章过后播放美剧、主人公能控制时间等等。本次科隆展上终于展出了实际内容，动作射击的玩法虽然没有什么新意，但这正是Remedy的强项。而且主人公同样拥有时间旅行的能力，并将其运用到解谜和战斗之中，从试玩情况来看表现良好。本作的野心比《心灵杀手》更大，相信素质也会胜出。希望本作能够同步推出官方中文版，这应该不是一个奢望。

科隆毕竟和E3隔得比较近，除了一些第一次公开的新面孔之外，很多大作的情报更新量都不算多，但其中有一款作品放出的全新演示可以说是坚定了期待者的信心……没错！我说的就是《血源诅咒》。这个游戏的开发背景与《恶魔之魂》、《黑暗之魂》有着千丝万缕的联系，有不少粉丝将其视为系列在次世代平台的首个新作。游戏同样采用了黑暗的世界观，保留了核心玩法，在气氛上更为压抑阴郁，怪物的设计也突显病态，对于喜欢这种基调的玩家来说，氛围塑造已是满分。同时，游戏的画面和艺术风格毫不含糊，是一个PS4游戏该有的样子。



不得不提的是，对于E3时的初期DEMO，UCG编辑在试玩后给出了“画面非常好，帧数非常低”的评价，但科隆展的新DEMO和官方试玩影像都显示出游戏在帧数方面大幅改良，复杂场景及大型BOSS战都没有出现肉眼可辨的拖慢或掉帧现象，可以说是为这样一款“准神作”扫清了技术障碍。科隆期间另一款我觉得表现十分出众的游戏是《P.T.》，不过后面同事们会专门提到，我就不啰嗦了。

科隆游戏展虽然说展出游戏内容很多，真正说表现出色的游戏还真不多，原因是大多此前遮遮掩掩的游戏在E3上就已经透露的差不多了，如今在相隔不到几个月的游戏展上再公布一段新影像实在算不上什么“最佳”。如果以“有料”作为标准，那么暴雪展台下的《魔兽世界》新资料片《德拉诺之王》确实看点十足，但在这里就不宜详述了。（笑）从各方面考虑的话，个人认为《COD 先进战争》已经是大大的良心，多人模式首次公开，向世人展示了“《COD》系列”在次世代的标杆，而其实际玩法也极大地颠覆多人模式的传统，无论是新加入的空中冲刺还是各种高科技武器，这都为让人日渐审美疲劳的《COD》网战注入了新鲜血液，而且演示的全新单人战役关卡片段与E3相比也有过之而无不及，这一切都足以让期待本作的老玩家拥有了马上下单预订的理由。

2 《寂静岭》新作的宣传策略

用一款小游戏来作为新作的宣传，这本身就极具创意，而即便是宣传用的概念游戏，也能够引发各方的强烈反响，这便是小岛秀夫的功力所在。相信就算是“《寂静岭》系列”的老玩家，也不曾料到新作的概念演示会是这样一种形式。《P.T.》采用了第一人称视角，并且借助于FOX引擎强大的画面表现以及细致入微的音效，给人以身临其境的真实感。虽然游戏的场景只是不断循环的长廊，但挥之不去的压抑感和各种突如其来的变化都令人神经紧绷，恐怖感不言而喻。麻雀虽小但五脏俱全，短短的游戏流程中包含了解谜、收集等元素，玩家甚至还能从照片、录音等蛛丝马迹中推断出游戏的剧情。游戏中更是充斥着不少制作方的恶趣味，比如每次打开游戏5分钟内必定会被骇人的鬼魂袭击，以及要在戴耳机的情况下才更容易达成通关条件等等。比起单纯的预告片，《P.T.》带来的感受无疑更为震撼，也不禁让很多玩家更加期待正式作品的到来。不过效果虽好，但也有负面效应：有些胆小的玩家（包括笔者在内）体验过《P.T.》后已经决定对此类游戏敬而远之了（笑）。



说起KONAMI最炙手可热的游戏制作人，大部分玩家第一时间想到的都应该是小岛秀夫吧。当让你再想想KONAMI还有哪些制作人时，你会发现仍活跃在玩家视线中的只有小岛秀夫了。作为电视游戏领域为数不多的明星级制作人，小岛无疑扛起了KONAMI的大旗。不仅要忙着自己的看家游戏“《潜龙谍影》系列”新作，像是《恶魔城》这种老牌的动作游戏中也能看到一点小岛秀夫的影子，就连《胜利十一人》这种体育游戏都要用到小岛组开发的FOX引擎，可以说小岛的身影无处不在。最近更是为“《寂静岭》系列”的最新作品造足了势头。前不久在PS4主机上架的一款名为《P.T.》的恐怖游戏吸引了无数玩家前来挑战，官方宣称只有1%的玩家能够通关此游戏，先不说是否有夸大的成份，但这个小小的demo从一开始就难倒了不少玩家。编辑部的同事们也是各出奇招，最后才发现是被小岛秀夫摆了一道，这种颇具挑战意味的宣传方式，估计只有小岛这种想法新奇的人才能做到吧。整个demo玩下来最大的感受就是玩家们陷入了一个很大的局，而当你从里面爬出来的时候才知道，这一切都是为《寂静岭》新作埋的伏笔，充满悬疑的惊悚气氛也让玩家对小岛秀夫亲自操刀的恐怖游戏有了空前的期待，估计如果游戏的正篇也能达到这种效果的话，想必会有相当一部分玩家不敢尝试吧。

不得不说《寂静岭》新作宣传策略实在太赞了，一开始以小岛秀夫+吉尔莫·德尔·托罗(环太平洋导演)+诺曼·里德斯（行尸走肉弩哥达瑞尔·迪克森）这样的组合已经足以吸引游戏迷以及影视迷的眼球了，在悄无声息地公布了名为P.T.的项目后，次日就于PS4上推出游戏的DEMO可谓绝无仅有。说回《P.T.》这个DEMO的本身，这个DEMO可以说是各种意义上的顶级恐怖，无论是心理压抑的恐怖还是突如其来的冲击性恐怖都足以让胆小者退避三分，而且这个游戏还各种不按常理出牌，谜题的解决方法没有准确的提示，一切都靠玩家自己去探索，而人本身就是如此矛盾的生物，即使被吓得不轻，依然想要去探索那一份未知。就这样，通过自媒体的互相传播，在DEMO上架当天就引起了大范围的讨论，当少数玩家跌跌碰碰打开了最后一扇离开洋馆的大门，“Silent Hills”的字样也出现在玩家的眼前，这时玩家才恍然大悟！

先不论《寂静岭》新作的实际情况，但这次宣传无疑是成功的，因为所有对此游戏投入过精力，哪怕是仅仅有兴趣的玩家都成为了这次宣传的推力，这远远比单纯一段虚无缥缈的宣传片来得奏效多了。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

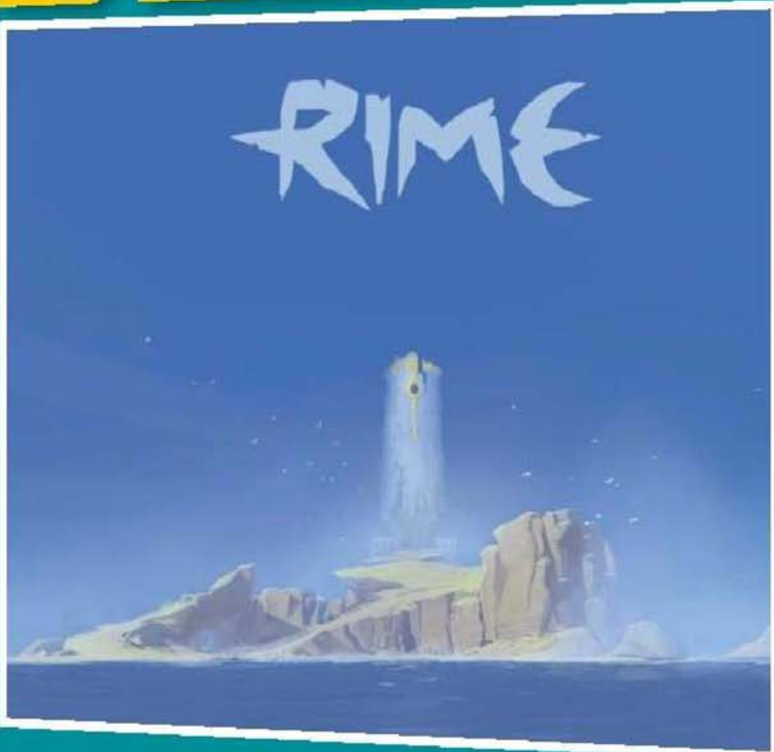
游戏情报站

编辑议题

大河马

大家好我是梦叶，才不是什么大河马。从开始尝试《P.T.》，直到最终看到结局影像为止，本人可谓将这款DEMO的所有要素充分体验了个遍，甚至可以说过分体验（各位能想象到被游戏中的“女鬼”先后4次摁倒在地的感觉吗？而且当时完全不了解触发条件是什么，那种感觉……就像是被蒙上眼睛的自己知道迟早要被强*还没办法事先做好心理准备……一切都来的那么突然……）其实在得知这款DEMO是由小岛大神负责后就应该预料到的，虽然他本人称这款“试水”之作只是用作宣传，但这种“可供体验的游戏预告片”显然超出了所有人的预期，甚至连一些非玩家群体在听闻过本作的传闻后也进行了尝试。从小岛组官方网站得到确认本作的下载量已突破100万，游戏动画影像播放数也已达1000万次。作为一款免费性质的作品，其带来的游戏体验甚至可以说超过了如今市面上很多所谓的大作，就连网上一些“视频通关”的玩家都表示被吓得不轻，再加上游戏本身各种意义不明的触发条件（初体验时的感受），那种就算是自己解谜成功也会有一种说不清道不明的感觉。也正因为种种的不确定性，使得玩家不得不更加投入到游戏中去，细心观察游戏中的每一处细节，总觉得再多调查一些就离真相不远了，殊不知此时玩家已经处于又一次的“手柄发射”Stand By状态了。其实任何人将注意力高度集中于一点的时候，也就意味着对其周遭的事物放松了警惕，此时来自其他方面的感官刺激也就会异常强烈，而小岛秀夫正是抓住了这一点，成功地让《P.T.》既达到了一款恐怖游戏所带来的效果，也达到了作为一部游戏预告片所需要的宣传目的。本作的画面也是一大亮点，场景中的部分道具看起来已经与照片无误，但小岛秀夫还称如今的画面已经经过降质处理，其最终效果甚至可以为整个业界的游戏画面树立新的标杆，不得不让人对本作的最终效果更加期待！（但就算这样，梦叶我打死也不会再玩了，真的会造成心理阴影的好吗？）

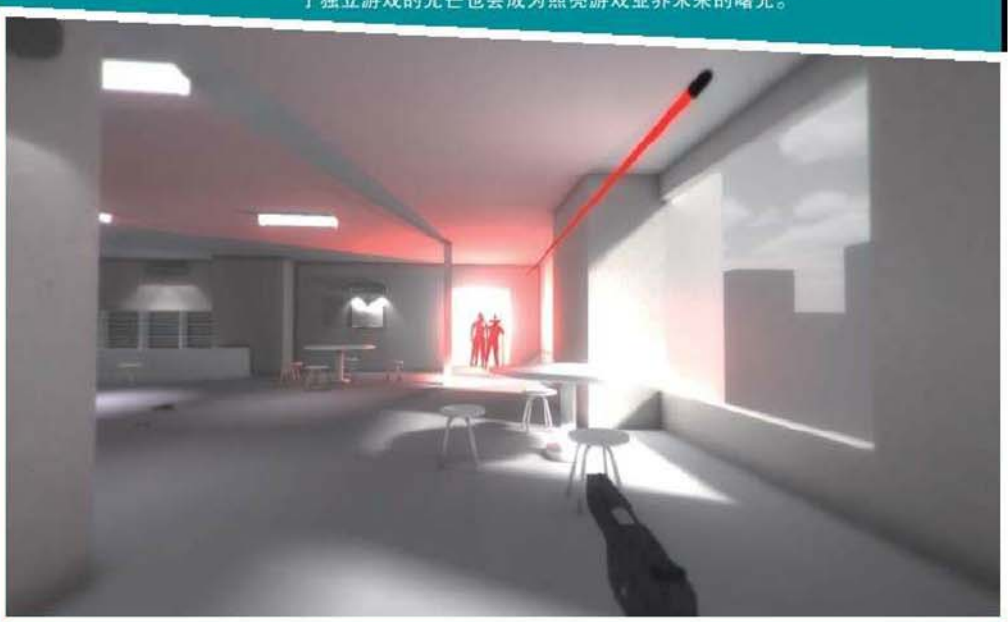
3 独立游戏在科隆展中的表现



大河马

本次科隆游戏展上，微软发布会中公布的几款独立游戏都给我留下了很深的印象，自己还专门去电脑上找来了其中几款已经可以试玩的作品（包括《逃脱者/The Escapists》、《超热血/Super Hot》和《太空工程师/Space Engineers》都已在Steam上推出过试玩版），其中个人感觉最好的是《超热血》，朴素的画面和简单易懂的游戏规则并没有让游戏体验有所折扣，相反游戏中主打“时间随玩家动作而流逝”这种特殊的子弹时间系统，不仅“看似易，玩则难”，还非常具有研究价值，虽说玩家只要处于静止状态就可以看清周遭的所有情况，但关卡的巧妙设计使得玩家即使能力逆天，也不得不经过一次次尝试才能顺利通关。包括之前的E3在内，我们可以很明显地注意到不管是索尼还是微软都愈加重视独立游戏，就我个人的观点来看，这样做不仅仅是为了吸引更多有才华的开发者来自家田地耕耘，也能吸引一部分LU（Light User）投身家用机，就画面以及游戏的玩法和难度上来说，独立游戏都能让习惯了手游和端游的玩家很快产生亲近感，当他们意识到家用机上也有类似自己经常玩的游戏之后，有可能会降低对家用机游戏“看上去好复杂”之类的抵触感，这变相地吸引着未来家用机的潜在用户。但并不是说独立游戏就是LU专属，从本届科隆游戏展上独立游戏的水准和质量来看，其吸引力甚至超过了一些家用机作品，比如本次索尼发布会上公布的《狱刃》，就是由一支仅仅12人的团队负责打造的，另一款在国外有着2D版《黑魂》之称的《Below》也同样备受期待。如今的独立游戏不仅包含着新一代开发者们的热情，也包含着发行商们对整个业界的期待，而不同的玩家也可以从中获得不同的游戏体验。梦叶希望，这道属于独立游戏的光芒也会成为照亮游戏业界未来的曙光。

果不其然，独立游戏在科隆游戏展上依然大放异彩，而且令人欣喜的是独立游戏无论数量还是规模有较大幅度的发展。以往我们对于独立游戏的概念是开发者独立完成所有开发，自行负担花费的开发形式。但随着微软和索尼对独立游戏的投入加大，这些游戏逐渐摆脱了狭义独立游戏的范畴。有了资金，这些游戏可以较快地进入我们的视野，其创意亮点也得到更多渠道和资本去发光发亮。今年的科隆发布会上，微软以量取胜，大批独立游戏轮番登场。索尼则以质称道，像是《Rime》的幻想风，《狂野》（Wild）所透露出来的原生态气息，这些都让我欣喜不已。虽然这两款游戏尚未清楚具体的玩法，但已经透露出强烈的神作风范。除此之外，《狱刃》更是和《天剑》相对，成为3A级的独立游戏。独立游戏和传统商业游戏的界限越来越模糊，这可以为游戏的整体生态带来多样性。也希望各位玩家在关注传统的3A大作之余，不妨也一起留意一下这些优秀作品，说不定会有意外的收获！



比起现在大工作室仍然数量鼎盛的美国，其实欧洲才是独立游戏开发的重要根据地之一，许多我们耳熟能详的作品都诞生于这片土地上，包括现在已经流行得让人几乎忘了它本质上就是一款独立游戏的《我的世界》，所以今年独立游戏的热潮延续到科隆展上实在是再正常不过了。具体到科隆展上，除了在移动端游戏区域这样的作品大行其道之外，微软和索尼展区都能够看到独立游戏的身影。但更重要的是，科隆展现场甚至有专门的独立游戏竞技场展区，这是继去年大受好评之后继续开设的独立游戏专区，用于展示德国、瑞士和奥地利独立游戏开发者的杰作，在2013年就有多款令人印象深刻的作品登场，今年的阵容也同样精彩。但比起这些外在的迹象，令人相信独立游戏早已在欧洲登堂入室的，还是众多展出游戏中所蕴含着的那种浓浓的独立精神，不被主流审美所感染，不流俗于大众趣味，专心一致地制作有独特风格与品位的作品，这就是对欧洲独立游戏风范最好的体现。

独立游戏俨然成为了今年各游戏展的宠儿，科隆游戏展"前有E3后有TGS"，在这个稍显尴尬的时间点，独立游戏——或者说接近独立游戏的小规模团队开发的作品，也有了更好的展示机会。像是团队成员不足20人的《狱刃》（Hellblade），及细节上看起来还不太成熟，但创作理念颇为新颖的《狂野》（Wild），都作为重点的作品在索尼发布会上露面，甚至连《寂静岭》的新作也披上了独立游戏的马甲出来吓人。独立游戏是大作空档期的补充，始终给人一种用来凑数的印象，但这次索尼的独立游戏阵容跟E3还是有比较大的区别。除了首次公开和独占较多，在制作水准上也明显更高，像是源自《像素垃圾》制作组的《The Tomorrow Children》和与《光电战机》同源的《Alienation》，都非常吸引人。可以看到不少独立游戏工作室选择在主机平台首发新作，这对在次世代新加入的玩家群体来说无疑是福音。



4 你所期待的游戏在科隆展中的表现



首先是"《刺客信条》系列"的两部新作，首雙在科隆展上不负众望地放出了一些新情报，新的实机影像与新截图的公布能够让我在接下来的日子里振奋一段时间。其次是《血源诅咒》，因为From software以前和BNGI合作过的关系，这部作品从在E3上公布时开始我就一直有所关注，从现场试玩的情况来看E3时的丢帧情况也好了不少。《奥尼与黑暗森林》这次也公开了试玩，之前在E3公布的PV太令人印象深刻，这次在科隆上公开的试玩影像也是非常吸引人，在试玩的最后地下的水源向上涌时，玩家操控奥尼不断想办法往地上逃的紧张感十分出色，在最后水源喷出了地上，滋润着黑色的土地，这一刻静下来的音乐仿佛让人也与大地一起接受了洗涤一般。最后就是欧版的《无尽传说2》，科隆展的当天马场制作人就出发前往德国，科隆展估计是欧版《TOX2》发售前参加的最后一个展会，这个在欧洲有不少铁杆粉丝的系列新作接下来会有什么样的动向是最令我挂心的一件事。

自从E3之后公布的不少新作让我这个平常比较少玩美式游戏的人都开始关注了。不过两个展会之间相隔时间不长，所以科隆游戏展上真正让人惊喜的情报不多。《刺客信条 大革命》自E3公布以来就比较关注，一来前作的素质确实不错，二来这次加入的多人合作模式看上去也多了一些"共斗"游戏的乐趣，这次公开的片段里面也终于看到了主角的正脸了，期待后续另外三人的情报公开。此外就是《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》，E3公开的影像让我决定了要买这游戏，可惜后来不仅延期，科隆上也没有公开更多的新消息。神谷英树的新作、《未知海域4》也同样没有消息，恐怕要到明年E3才能看到实际的样子。另外个人还比较期待《猎天使魔女2》，因为接近发售日所以没有新情报也是情理之中，倒是《塞尔达传说》新作没进一步消息也让人失望，感觉这款作品也是到明年再提也不迟。

《血源诅咒》凭借着不俗的画面表现力，成为了我在这次游戏展中最关注的作品。在E3时，我们的前线记者对游戏的效能表示了担忧，不过就这次的实机试玩来看，只要摆脱了"日厂缩水掉帧"的诅咒，游戏的画面素质还是很令人满意的。但是部分细节又引起了我的怀疑，试玩中能够丢石子"拉怪"，而其他敌人都不为所动，在AI和难度方面似乎没有明显的提高。

虽然有些偏题，但不得不说另一个让我激动的作品是神秘的《Silent Hills》。抛开烂俗的吓人手段，这次释出的试玩确实在心理暗示方面把握得极其到位，正如小岛扬言的那样："不怕你不玩，就怕你不敢玩"。而这样一款濒临沉寂的名作，能够由小岛组接手延续下去，确实是让人始料不及的。日厂游戏日渐式微，但名作的品牌价值还是巨大的，很庆幸它不仅没有像许多名作一样销声匿迹，而且用令人叹服的尝试证明了其依然有着一鸣惊人的潜力，无论是对《寂静岭》的未来，还是对小岛的才能，我们都有机会来一次重新认识，或许其他的经典品牌也应该踏出这一步。

其实我所期待的几款游戏在科隆展上都没有露面，不过有一个作品倒是有些出乎我的意料之外，那就是《量子破碎》。原本以为会是像《心灵杀手》那样的形式，没想到却是一款TPS游戏。从实际演示来看，通过凝固时间进行战斗的体验非常爽快，有点类似于子弹时间，但却更加特别。与同样能操纵时间的敌人战斗时，画面在静态与高速的动态场景中来回交替，更是给人一种“不明觉厉”的感觉。而将游戏与真人剧集相结合的形式也是极具创意，很好奇游戏最终会呈现出怎样的面貌。相信本作也会是2015年Xbox One玩家不可错过的一款作品。

5 对于本次科隆展的总体评价

欧洲最大游戏展的崛起已经是有目共睹的事实，而在这值得纪念的第六次展会上，它的展出游戏阵容和公布出的新情报的分量，已经到了直逼E3的程度。但作为一个亲临现场的参与者，我认为科隆展最令人印象深刻的地方，还是在于那种独特的展会氛围，那是一种完全不同于E3的感觉，哪怕是在第一天的媒体日，我们也能看到许多参展者抱持着强烈的热情去排一个又一个漫长的队伍，满心欢喜地期盼着玩上自己心目中的最佳游戏。每一个场馆的面积都相当大，而且里面还体贴地设置了休息区，整体风格非常雅致，却又带着浓重的休闲味道，和充满了紧张感的E3截然不同。而在公众日的时候，虽然排队的人数大大增加，但是玩家们似乎都是老手，一个个背着简易折叠凳子，早早地就做好了各种排队的准备，他们脸上看不到长时间等待引起的焦灼，却只有对游戏本身浓浓的期盼。

在我们过往的印象中，科隆展只是一次游戏展会，不过对于欧洲玩家们来说，这更像是为他们准备的一次盛大派对，它所蕴含的欢乐，已经远远超越了其对于游戏界的商业意义，而这就是为什么今年的科隆展——或许还有过去的每一届科隆展都显得如此优秀的原因。



夹在E3和TGS之间的科隆游戏展，虽然贵为欧洲最大的游戏展，但过去吸引力不算太大。不过最近两年因为世代的更替，加上欧美游戏越来越强势，其重要性也日益增强。微软和索尼都召开了发布会，并且都有重要消息公布，微软是独占《古墓丽影 崛起》，索尼则是宣布PS4卖过1000万。从发布会内容来看，独立游戏的重要性越来越大，不过考虑到大部分独立游戏都有PC版，对于纯粹的主机用户来说吸引力要打个折扣。由于比E3晚了两个月，科隆游戏展能试玩的大作更多，用网络流行语来说就是“有更多干货”，这也增加了展会的吸引力。不过日厂几乎全部缺席这次展会，可以说科隆是比E3更加西化的游戏展会。

对比先前的美国E3，科隆展让人感觉更像是E3的加强版，游戏阵容框架基本沿袭E3中受关注的作品，《量子破碎》、《血源诅咒》等实机演示算是E3上所未曾看到的重头内容，《寂静岭》新作的宣传也让人眼前一亮。但也许是由于两场展会的时间间隔实在有点短，所以很多作品都只是用一段新宣传片，或是少量的新情报作为展出内容，同时真正让人震撼的大消息并不多，惟一比较有争议性的恐怕就只有《古墓丽影 崛起》的微软独占了，因此整场展会让人略有一些新鲜感不足。



不知道是不是因为包括第一方在内的众厂商在E3上放了太多“必杀技”，这次的科隆展就少了很多真正意义上的“猛料”，新作在E3上或科隆之前都尽数公开了，虽然部分大作在科隆上有公布新的影像或情报，但是仍然缺少一个能当做本届展会代名词的震撼新闻。而硬件方面也没有公布什么吸引眼球的外设，PS4的“Share Play”从概念上来说挺有意思的，至于实际体验目前还处于未知状态。今年的来场人数虽然没有打破去年的记录，不过参展的游戏数量依然在伯仲之间。由于科隆展本身也没多少日式游戏，所以对我来说科隆展的内容也仅仅是东京游戏展前的“前菜”，今年的这份“前菜”从内容上也许没有前两年丰富，不过多咀嚼几次也依然能够尝到属于它自己的独特味道。

编辑视点 EDITORS'OPINIONS



■故弄玄虚的标题画面实际上也暗示了本作的阴谋。

小岛秀夫的实况实验

次世代家用机除了给游戏体验本身带来明显的提升之外，在拓展游戏周边功能方面也有着许多可能性，其中游戏实况就是一大亮点。自从索尼在Gamescom2014上公布了神秘新作《P.T.》之后，Twitch和Ustream游戏频道的视频直播几乎都被这款游戏霸占了，而在国内，也吸引了不少自制视频的“up主”或游戏直播爱好者的关注。一款名不见经传的新作，竟然一时间成为了聚光灯下的明星，从各方面来说《P.T.》都是一个非常成功的案例。

然而实际上，如果把这个案例成功的要素单独罗列出来，也不过是一些无聊的东西：由低级恐怖成分拼凑而成的试玩、生硬地模仿独立游戏的制作水准、装神弄鬼地把真相隐藏在通关之后、扑朔迷离的背景设定，甚至丧心病狂地强迫玩家使用耳麦才能通关……但是这些要素恰恰是游戏实况所青睐的。喜欢围观游戏实况的人，无非是想看主播和游戏的互动，或者是借助主播来视频通关，而恐怖游戏正好能够满足这些需求。小岛秀夫一贯的恶搞精神延续到了恐怖游戏的尝试中，他用《P.T.》展示了游戏实况在次世代的新的可能性。

这个游戏的标题是“Playable Teaser”的缩写——能玩的预告片（其实是种折磨，这游戏不能玩），而teaser本身也有“玩笑”、“难题”的含义，所以关注这个作品的人都被小岛狠狠地耍了一把。顺带一提，这个难题在24小时内就被人解开了，远比预计的一周要短得多（攻略方法却还是被研究了好几天），但小岛对其中的设定还是非常得意的，他在随后的活动中透露，马甲制作组“7780s”代表了日本静冈县的面积，静冈和“s”也暗示了“寂静岭”，大家都被游戏本身吸引了眼球，显然没有人像他想象的那样，去Google搜索“7780”是个什么玩意儿。可见他们从头到尾都在随性地乱来，看似毫无章法，却又暗藏玄机。

小岛称开发本作的理念之一，就是让世界各地的人提出自己的见解，最后从这些零散的线索中串连出完整的解法。很显然，要达到这一目的，游戏实况就是最好的载体，许多人同时直播这款游戏，同时也被更多的观众围观，观众们七嘴八舌，将各种或真或假的情报传达给玩家。比起几乎没有逻辑和道理，连操作方法也没有说明的游戏本身，这样的互动过程才是开发者的初衷。从这点来看，《P.T.》的实验意义非凡。

游戏的“高难度”源于其操作性、可玩性的缺失，塑造的氛围给人巨大的心理压力，这都是有意为之的。因此在单人的情况下，《P.T.》难以通关，玩家只有通过游戏与其他玩家，甚至是非玩家产生交集，使得游戏的内容不断被挖掘，乃至发散出许多新的想法，才能看到其背后的目的。在这个试玩预告中，开发团队试图将游戏本篇的恐怖提前带给玩家，这种恐惧在对真相毫不知情的时候尤甚，这简直就是他们对玩家的一次挑衅，也显示出他们对游戏本篇信心十足。

用游戏来宣传游戏，据说这还是业界首创，如此做法让人不得不佩服。在网络普及和机能的支持下，这个实验才得以诞生，此前的游戏都无法提供这样的体验，而其他任何一种娱乐或者艺术，都不可能率先萌生出这样的宣传手段。不过转念一想，尽管他们为了模仿独立游戏，降低了作品的素质，但要开发一个与游戏本篇毫无关联的游戏，比起单纯地从本篇中取材，做一个试玩版或者是宣传视频，无疑是要额外花费成本的。在公布之初，游戏本篇的发售遥遥无期，玩家们却要被这样一个噱头戏弄，不知道各位会做何感想。我想《P.T.》除了惊和喜，难免也带来了忧虑，实况实验过后，恐怕又是漫长的等待了。

> “用游戏来宣传游戏，据说这还是业界首创，如此做法让人不得不佩服。在网络普及和机能的支持下，这个实验才得以诞生，此前的游戏都无法提供这样的体验，而其他任何一种娱乐或者艺术，都不可能率先萌生出这样的宣传手段。
> [文：初心者]”

这样的宣传方向有点怪？

每期制作进击最前线栏目日式游戏部分的时候，有一点总会让我感到非常违和。很多日式游戏新作刚公开的时候往往最先发布的是游戏请来了哪些画师、邀请了什么大牌或者新晋声优（哪怕其实不怎么有名的也会被炒作成“大牌”），谁来演唱主题曲等等。甚至有游戏类型都没说就率先公开限定版的情况。关于游戏本身的内容，最多也只会公布几个角色设定，以及一些世界观和剧情梗概等情报，如果你说是宣传一部动画我还可以理解，但你们要宣传的是游戏，而且还不是文字游戏，游戏最重要的特色，像是类型、系统等信息怎么就一笔带过或者下次再说了呢？

诚然，以亚洲人的审美观来说，一款游戏的人设是相当重要的。大部分日系玩家不喜欢欧美游戏的原因就在于主要角色都是粗犷的大叔壮汉，而一些卖相好的游戏，哪怕整体品质比不过欧美大作，但总会吸引到这部分人购买。但是，是什么时候开始，日厂比起制作人更喜欢把声优包装成卖点，人设可以超过实际游戏画面进行夸大宣传的？要是换个角度来想想，这些游戏的卖点就剩下这些而已了么？一部成功的作品可以连带人设画师、音乐家或者剧本家成名，但是反过来说，画师和声优却不是一款作品成功的必要条件，反而有好声优好画师还做烂了的游戏比比皆是。比如以知名画师Tony为卖点的“《光明》系列”，去年发售的《光明之舟》甚至比前年的《光明之刃》缩水了一半，新作《光明之响》也不得不用上“同捆手办”的手段来增加卖点，实在令人唏嘘。



去年复活的“《龙背上的骑兵》系列”在前两作的时候，邀请的是一些演员来当CV，表现乏善可陈，2代的主人公更是配得毫无感情，作为每作都有玩的笔者深有体会。但作品却能成为玩家心中的经典，凭借的是出彩的剧情，这也是当年日式游戏令人称道的一点。而当我们等待了十年终于期盼到系列复活，声优也不再采用演员，而是请来了能登麻美子、斋藤千和等知名老牌声优，主角和龙也选了内田真礼和东山奈央两位新晋实力派CV，公开角色情报的时候还特意强调了“破鞋”这个设定，一副要黑暗就黑个彻底的派头，最终成品却引来了不少玩家唾骂，究其原因是厂商不仅不重视游戏品质，就连剧情也让玩家大失所望。我觉得，一部游戏里面，人设、声优、BGM都是作为点缀作用而存在，为了适应玩家口味强调这些元素是无可厚非。但如果游戏本身没有内涵，这就跟包装漂亮内在难吃的糖果没有丝毫区别。

还有一种让我看不下去的是打着“传统XXX类型的最新杰作”之类的口号来宣传的作品，读两遍就会发现内容其实很空洞，换个说法就是“我们想不出新的系统了，老系统凑合玩玩吧反正你们这帮人喜欢”，说实话，哪来这么多玩了十几年传统类型还热情高涨的玩家。但是，目前这个市场就是过于依赖用这些表象的东西来包装成本廉价的作品，结果就是令玩家逐渐流失。而当另一样更廉价更具竞争力的事物也用上了名画师、名声优这些元素进行包装之后，这个圈子也难免受到冲击。只希望，日系游戏以后别沦落成同人游戏的水平就谢天谢地了。

> “一部游戏里面，人设、声优、BGM都是作为点缀作用而存在，为了适应玩家口味强调这些元素是无可厚非。但如果游戏本身没有内涵，这就跟包装漂亮内在难吃的糖果没有丝毫区别。
> [文：宇宙人]”



“《MH》系列”制作人 辻本良三 专访

直击《怪物猎人4G》第一手资讯

随着《怪物猎人 4G》(后文简称《MH4G》)发售日锁定 10 月，制作人辻本良三近期也在亚洲各地对本作展开宣传活动，其中包括了香港和台湾。藉着这次机会，UCG 的编辑有幸对他进行了一次零距离的专访。专访中他对我们提出的问题一一进行了回应，并且向我们透露了不少《MH4G》开发过程中的花絮。下面就来看看这位“MH 之父”给我们广大国内玩家带来的情报吧。

采访 宇宙人、库玛　摄影 林克斯　美编 anubis

——请问此次的《MH4G》是基于怎样的理念制作的呢?

辻本良三(后文简称辻本):去年发售了《MH4》,此次的《MH4G》就如同《MH4》的进化版。虽然《MH4》的内容已经很丰富了，但《MH4G》中的原创内容也足以构成一款新作，因此这次《MH4》并非只增加一点内容的资料片，而可以当做独立的新作看待。并且玩过了《MH4》的玩家也可以将自己几乎全部的存档内容都继承到《MH4G》中，继续享受《MH4G》所带来的游戏乐趣。

——那么《MH4G》与迄今为止的正统续作，特别是《MH4》有什么不一样的地方呢?

辻本:此次的《MH4G》包含了《MH4》的全部内容，因此第一次接触游戏的玩家即使没有玩过《MH4》,也可以从《MH4G》开始并在其中享受到《MH4》的游戏乐趣。《MH4》集会所的多人联机模式原本只有上位任务，在《MH4G》中则追加了 G 级的任务。而单人模式下原本只有下位的村任务，在《MH4G》中则增加了许多上位任务，并且游戏的主线剧情也对应着《MH4G》的追加内容。

——《MH4G》的剧情是接续着《MH4》而展开的吗?

辻本:《MH4G》的剧情是与《MH4》中的同伴去往不同的地方，并帮助当地的人们将那些地区重新振兴起来。笔头猎人——就是那些十分帅气，长相英俊的猎人们(笑)在《MH4》中他们也是 NPC，而在此次的《MH4G》中则成为了相当关键的人物，故事也是与他们有关。

——新据点“东多尔玛(ドンドルマ)”是怎样的一个地方呢?

辻本:东多尔玛原本是《MH2》中的线上据点，由于《MH2》线上服务的结束，玩家们已经无法前往“东多尔玛”，因此我们将其放入了此次的《MH4G》中，并根据掌机的性能专门予以制作改良。其中既保留了之前东多尔玛那令人怀念的气息，也增加了一些新的内容，让其成为了一个焕然一新的据点。

——新的亚种怪除了能力的提升，还追加了新的动作吗?

辻本:是的，新的亚种怪和在《MH4》中登场的普通怪会有着细微的不同。比如在攻击的形式上会出现差异，一些亚种怪也有着自己独有的攻击招式。玩家可能会在战斗中发现新亚种怪物的动作与自己之前遇到的普通怪的有所不同，并需要通过在战斗中一边学习一边采取新的对应措施。

——回归的“角龙”和“盾蟹”等怪物在《MH4》中都是在龙人问屋的素材交换中出现的怪物，那么此次的《MH4G》中还会有更多这样的素材交换怪物回归吗?

辻本:这个我们现在暂且要保密(笑)。

——新怪物千刃龙(セルレギオス)是一种怎样的怪物呢?

辻本:千刃龙就是这个家伙呢(指着身后千刃龙的海报),它也是《MH4G》的封面怪。它像《MH4》中的黑蚀龙一样与主线故事有关，玩家前往东多尔玛的这一剧情展开也是因为千刃龙。值得一提的是，虽然它是飞龙种，但它在攻击招式等方面又与迄今为止的飞龙种有所不同。由于千刃龙是一只全新的怪物，因此首次接触它的玩家就需要记住它很多独特的动作，并一一采取对应措施。

——也就是说千刃龙会给予玩家很多新鲜感吧?

辻本:是的，对于这种新怪物玩家可能一开始会非常伤脑筋，但只要好好观察它的动作就会掌握到诀窍。

——在《MH4》中，新武器操虫棍相较其他武器有着较为明显的优势，《MH4G》中有没有对武器的平衡性做出调整呢?

辻本:《MH4》中总计十四种的武器在《MH4G》中继续予以保留。其中的蓄能斧增加了新的动作，其他的一些武器也增加了连锁的要素，比如在一个攻击动作结束后就需要接续下一个动作，这次做了些许类似于这方面的调整。从某种意味上来说就是为武器(的动作)增加了选项，比如玩家结束一个攻击的动作后，接下来可以顺应此动作进行一个衔接动作，然后再诱发下一个动作。

——在《MH4G》的 PV 中我们可以看到一个猎人被打飞后，会变为跳跃状态并对怪物进行骑乘。在《MH4G》中加入这一动作要素的契机是什么呢?

辻本:在《MH4》中通过跳跃来发动攻击可以说是该作的一个关键词，这也是玩家战斗策略中的一部分。但当玩家被同伴打飞后，最终什么效果都没有发生，就只是单纯地被打飞然后掉到地面上，那么在这里玩家都没有后续行动的选择余地。于是我们就觉得可以在这里加入一些对应跳跃动作的选项，而且比起手误打飞同伴后说一句“对不起”,通过这样的形式让这句“对不起”变成“谢谢”不是更好么?于是我们在《MH4G》的制作初期就对这个要素进行了验证，并在《MH4G》





中加入了这个要素。

——目前的情报已经确认了沙漠场景的复活，《MH4G》中的沙漠场景和以前的有哪些具体的不同呢？

辻本：基本来说地区的配置和以前一样，在之前的《MH2G》中场地都是比较平面的，而此次将该场景移至《MH4G》后我们加入了大量的高低差场景。原本比较平面的沙漠就变为了有着上下高低起伏的沙漠山丘地形，玩家可以利用这个地形进行跳跃，像这样可以发动跳跃攻击的地点在此次的沙漠场景中就有不少。

——那么在《MH4G》的沙漠场景也会像《MH2G》中的那样有昼夜之分吗？

辻本：有的，但沙漠场景的昼夜不像现实中那样在白天和黑夜键进行转换，而是根据任务的不同被分为了沙漠的白天场景和夜间场景。在白天的沙漠肯定是要喝冷饮抵抗炎热，在晚上则需要喝热饮预防严寒，这些沙漠场景的要素都依旧都得到了保留。

——在《MH4》的公会任务中，100级左右的怪物就已经十分强力，甚至可以说和G级怪物不相上下，那么在《MH4G》中还会出现更高等级的公会任务吗？

辻本：会出现，虽然玩家们对此可能有着怪物会变得更强的固有印象，但玩家也可以在这些公会任务中入手G级的武器和防具，我们在《MH4G》中也十分注重地加入了这方面的内容。

——那么在公会任务中是否追加了《MH4》中未出现的操虫棍和蓄能斧的发掘武器呢？除此之外会出现多少新的发掘武器和防具呢？

辻本：是的，操虫棍和蓄能斧的发掘武器都会追加，但至于新的发掘武器和防具的数量目前虽然不能告诉大家，但我认为届时一定会让玩家满意。

——艾鲁猫在系列游戏中变得越来越强，《MH4G》的艾鲁猫具体会有哪些强化要素呢？

辻本：首先是合体攻击方面，像合体战车这样进行猛烈攻击以及合体进行回复等技能都理所当然地有了升级版。艾鲁猫的倾向技能中则增加了“跳跃（ジャンプ）”和“野兽（ビ－スト）”这两个技能。如果艾鲁猫发动了跳跃，就会起到一个跳台的作用，并会对猎人做出“过来过来”的指示。当猎人跑向艾鲁猫后，艾鲁猫就会用手托举起猎人让猎人起跳；而野兽技能则主要是艾鲁猫通过旋转翻滚向怪物发动攻击，夺取怪物的耐力，总的来说就是合体技和倾向技能这两个要素的扩展。

——艾鲁猫的存档数据可以直接从《MH4》继承到《MH4G》中吗？

辻本：基本上我们是想将其原封不动地继承到《MH4G》上，但在存档继承这方面目前还有许多正处于确认阶段的内容，我们也想尽量做到让玩家满意，不过也因为还在确认中，所以还不能非常明确地告知大家。

——说到存档继承，官方已经公开了《MH4G》几乎可以继承《MH4》存档的所有内容，具体的话可以继承到什么地步呢？

辻本：这个也处于最终形态确定前的最后确认阶段，虽然目前也无法明确告知大家，但我们正努力让道具箱中玩家收集到的东西、武器或是防具等数据都能得到继承。

——那么此次在多人联机模式中有加入什么新的要素吗？

辻本：多人模式中除了加入了刚刚提到的打飞同伴从而发动的跳跃攻击外，还强化了多人网络联机任务时使用的一个名叫“定型文”的聊天功能。这个功能具体来说就是玩家如果事先编辑好了定型文的内容，在多人联机进行任务时只要用笔点选在功能拼图中设置好就可以把想说的话瞬间发出去。但比如骑上怪物后，周围的同伴都还在攻击怪物的话，就很可能让怪物硬直然后解除玩家的乘骑状态。在这种情况下玩家就一定很想告诉周围的同伴说“我已经骑上怪物了”，或者想要被已经骑上怪物的同伴告知。因此在《MH4G》中如果玩家骑上了怪物、放置了炸弹、或者猫车等动作发生后，就会自动出现对应这些动作的定型文。比如玩家骑上怪物后，只要事先设定好了“我已经骑上怪物了！”这句话那么在网络联机时只要玩家骑上了怪物，系统就会自动发出这句话迅速将情况告知周围的同伴。

——最后请对中国的玩家简单说几句话吧。

辻本：“《MH》系列”经常在海外举办活动，其中也得到了中国玩家的热情响应，并且听闻了许多中国玩家喜欢这个系列，真的让我感到十分荣幸。如果大家能继续支持《MH4G》的话，我们一定会制作出让诸位玩家满意的游戏，希望大家继续支持！





《最终幻想ⅩⅣ 重生之境》制作组独家采访

人物介绍



吉田直树

《最终幻想ⅩⅣ 重生之境》制作人兼总监，被网友称为“吉田P”。2004年加入Square Enix，之后一直从事着街机卡牌游戏“《勇者斗恶龙 战斗之路》系列”的制作。于2010年加入《最终幻想ⅩⅣ》（亦称“旧FF14”）制作。之后由于游戏发售后恶评如潮，在回炉重制过程中被当时的社长和田洋一任命为本作的制作人兼总监。对于网络游戏的经验十分丰富，并且善于沟通和交谈。在同事眼中被认为是“工作狂”，曾有爆料说他在就任后每天只睡3个小时，没时间吃饭仅以咖啡和香烟度日。



祖坚正庆

《最终幻想ⅩⅣ 重生之境》音乐总监，曾经参与过《龙背上的骑兵2》、《前线任务5》以及“《圣剑传说》系列”等游戏的音乐制作。风格主要以摇滚和爵士为主，为人健谈且十分亲和。



胡婵君

《最终幻想ⅩⅣ 重生之境》国服联席制作人，盛大Avatar工作室资深游戏制作人。负责对《最终幻想ⅩⅣ 重生之境》进行本土化制作。

回炉重制的《最终幻想ⅩⅣ 重生之境》（后《最终幻想》均称为《FF》）在上一期SE的财务报表中继续交出了令人十分满意的成绩单。本作正式运营已经将近一年，火热程度丝毫没有显出疲态，至今仍有不少玩家涌入“艾欧泽亚”大陆。而等待了将近5年，这款高素质的MMORPG终于即将和中国玩家们见面，借着盛大《FF14》国服“水晶之旅”的完美落幕，UCG小编也有幸再次采访到了游戏制作人吉田直树先生以及音乐总监祖坚正庆先生，为国服和国际服的玩家们介绍了游戏的开发理念和游戏今后的去向。同时为了让国内玩家更多地了解国服今后的状况，我们也采访了盛大Avatar工作室《FF14》联席制作人胡婵君小姐，了解到了国服的基本情况。

文 大汉　美编 心の永恒

PART 1 关于“《FF》系列”

“《FF》系列”已经有27年的历史，每一作的《FF》都需要制作人对作品有独到见解和考量，并且秉持着贯穿系列始终的制作理念。这将决定游戏的世界观、基调、发展甚至是商业模式。让我们来听听吉田先生对此的看法吧。

Q: 在吉田先生看来，怎样的游戏可以被定义为《FF》？

吉田：首先需要有最顶级的画面以及与之相匹配的游戏声效（包括音乐、音效、配音等）。当然最重要的是最顶级的RPG游戏体验。另外，我脑中的FF还肯定得有陆行鸟、莫古力等要素，这些都是《FF》所必不可少的元素。

Q: 在身为制作人的吉田先生看来，《FF14》最大的魅力之处是什么？

吉田：我个人认为在《FF14》中能够体验到市面上所有MMORPG中的要素，同时还能够玩到“《FF》系列”独有的剧情、感受其独有的世界观。而我也有自信，若是要拿本作与市面上任何一款MMORPG去比较，FF14都会毫不逊色。因为就卖点而言，相信其他MMORPG中含有的元素在《FF14》中也都能体验到，在此基础之上的《FF》独有的世界观、副本等内容的加入，我觉得是本作最值得关注的地方。



■萌萌的莫古力自然是如今“《FF》系列”中不可或缺的角色。

PART 2 关于国服的现状

《FF14》国服已在8月25日开启公测，对于关注本作的国服玩家而言恐怕最迫切的就是了解到国服的情况了。在此我们分别采访了吉田先生和盛大的胡婵君女士，为玩家们询问到了关于国服的第一手资料。

Q: 在国服二测结束后，有不少玩家抱怨2.5秒的公共CD太长从而影响了战斗节奏，希望在此听一下吉田先生对于2.5秒公共CD设置的意图。

吉田： 在国际服测试期间，我们也收到了与此完全相同的反馈。但若是提及理由的话，我想首先是出于本作的玩家很多都从未玩过MMORPG这一原因。就游戏产业而言，游戏类型正日趋细化，其结果就是在特定类型中的玩家数量相对减少。如今的年轻一代恐怕并没有太多的时间和精力投入到MMORPG的游戏之中。对于他们而言，可能最近比较流行的高节奏战斗会很有爽快感。但是考虑到持久性的话，我想这并不能保证他们坚持一直玩下去。而从平衡度方面讲，操作水平出色的玩家能够轻松通过一些高等级的副本，反之低水平的玩家怎么打也无法通过，亦或者是出现高水平玩家无视装备等级直接挑战高难度的情况，从而产生过大的差别。所以在游戏序盘阶段尽可能减少玩家的操作频率，刻意降低节奏，如此保证平衡性的同时也能让玩家感受到自我操作的提升。不过即便如此，在玩家达到50级（目前的满级状态）之后也只是一个开始，从游戏整体进度而言才算是中盘的开始，而从国际版玩家对目前进度的反馈来看，已经没有人再抱怨战斗节奏慢了，也请大家不必担心这一点。

Q: 国服的测试中，有玩家曾经抱怨游戏中前期的装备和后期的装备在外观上的差距太大，而现在很多韩国以及中国的同类游戏中，所有的装备都清一色的以华丽为主，对此吉田先生有何看法?

吉田： 我个人也很清楚现在亚洲的MMORPG中，装备会设计得异常的华丽。在开发本作前我也做了相当多的调查和体验。但是正如我刚才所说的，《FF14》是一款将剧情列为支柱之一的MMORPG，玩家在其中将扮演一个拥有特殊力量的冒险者。从最开始的默默无闻到最后的拯救世界，玩家的操作水平、角色的能力以及角色的装备外观，都是随着玩家主线剧情发展而攀升。倘若在一开始就加入十分华丽的装备，会在玩家与这个世界的联系上产生脱节。让人不免觉得“明明只是一个新来的却穿得这么花哨”，从而免不了出现违和感。

Q: 国际服中今后将会导入ゴ－ルドソ－サ－（来自于《FF7》的赌场）这样的赌场性质的游戏内容，请问这样的内容在今后国服版本中也会加入吗?

吉田： 这一点的确也在通过盛大游戏向中国的有关部门进行确认。虽然MMORPG在游戏内容上没有国界之分，但是还是需要遵守每个国家的政策和法律。我个人是希望能够使世界上所有的玩家在本作中都能够有相同的游戏体验，所以对此我们会尽力而为。

Q: 那么在国际服2.4版本中导入的结婚系统的相关内容也将在国服版本中出现么?

吉田： 是的，虽然是否能够导入完整的结婚系统还是取决于盛大游戏和中国有关部门的交涉。计划中，游戏里的结婚系统不需要受到年龄、种族和性别的限制。从该系统的制作出发点看，我们将游戏中的结婚系统命名为“エタ－ナルバンド（永恒约定）”，是艾欧泽亚的冒险家以永恒之名宣誓爱情的仪式，在此希望玩家们也不要产生误会。但是至于是否能在全世界各个版本中都实现这样完整的机制，还要根据各个国家的政策情况作出判断。

Q: “《FF》系列”中诸如克劳德、雷光等角色在中国都十分有人气，那么中国的玩家今后能在艾欧泽亚大陆与他们见面么?

吉田： 首先，雷光的话毫无疑问是能够与玩家见面的。而关于下一个在艾欧泽亚大陆中以某种目的登场的系列经典角色，我们还在商讨之中。在我看来，对于角色“穿越”的剧情安排还是要谨慎考虑。我本人也是一位怀旧派的《FF》粉丝，玩家们的需求我也是十分明白。但比如《FF7》中的艾丽丝，在原作中已经以某种方式结束了人生，却在“艾欧泽亚”大陆中起死回生，反倒会破坏玩家们对原作的美好回忆，也破坏了其故事叙述的完整性。之前雷光以及《FF11》中的夏托托都是在不破坏原作故事的基础下，通过一定故事叙述穿越到《FF14》的世界中，兼顾了原作故事中的合理性，同时也可以视为这个角色的人生故事中的一个篇章。所以今后肯定不会是“每年穿越一个角色”这样的节奏进行的安排。



▲游戏中的公共CD在初期为2.5秒，但是随着游戏进度的加深、人物能力数值的提高以及战斗节奏的加快，几乎已经没有玩家会抱怨GCD时间，甚至有不少操纵拳师的玩家表示CD速度提高后，TP管理成为一大问题。



▲游戏中雷光的确已经在特定的活动中作为“穿越角色”出现过，并且是得到了《FF13》原作的官方认可。另外，玩家通过该活动也能够获得雷光的衣装以及发型。

但是另外一点，虽然角色不一定会出现在游戏中，但是其衣装打扮还是会在游戏中导入的。同样比如爱丽丝的角色肯定不可能在FF14中出现，但是爱丽丝的装扮倒是很有可能在游戏中出现的，所以敬请FF粉丝们期待这一点。

Q: 目前国服已经经历过了两次测试，对于这两次测试后的反馈，吉田先生作何感想?

吉田： 服务器毫无问题，其他运营方面也进展地十分顺利，玩家们的数据也很好地被记录下来。国服测试在运营过程中没有出现国际服测试中的一些问题，这一点要得益于使用的2.16版本是一个相对高完成度的版本。对于国服测试我最为震惊的是玩家们的游戏数据。其一是账号激活率，居然到达98%，令人感到十分意外。因为一般优秀的MMORPG在这个方面的数字大多为80%，国际服测试期间的数字也大致如此，但是国服达到如此高的一个程度让人感叹的同时我想这也表现出玩家对本作的期待。另外一个数据是，所有玩家日均游戏时间达到了6小时半，这无疑对我们而言是值得开心的事，但是也开始担忧游戏版本制作进度是否能满足玩家的需求。我也很期待中国玩家在玩到完整版本后带来的反馈。

Q: 今后国服中会出现中国专用的游戏内容么?

吉田： 在开发游戏，我们并没有对现实世界中“国家”这一概念太过注意，所以在游戏中并不会看到带有特定某个国家的文化风格。游戏的开发是希望使得每个国家的玩家都能够很自由地游玩，所以肯定需要抛开对现实世界中“国家”这一概念的束缚，而所谓“国际版”肯定也是基于“全世界”的视野下进行开发制作，以此将游戏引进任何一个国家都不会出现国别差异的问题，所以也没有计划在游戏中追加特定国家专用的游戏内容。

但是在游戏中的季节活动，会充分考虑到发行国的文化习俗等。特别是在中国的情况，会特殊考虑到除夕、劳动节等节日中推出相对应的活动措施，这些应该是在国际服版本中所不具有的特殊内容。

Q: 国际服存在着0.05、0.08这样的版本形态（比如已经更新的2.35），国服中会有这些版本的存在么?

胡婵君（后称“胡”）： 考虑到游戏的稳定和持续发展，我们在版本之间也会根据实际的运营需要有一些HOT FIX补丁。但在版本号上不一定会与国际服保持一致，最终会以中国版本的运营稳定需求为主。

Q: 国服中有不少玩家都期待着诸如“肥鸡（デブチョコボ）”和“莫古力”等萌萌的坐骑和宠物，国服的玩家预计需要通过怎样的手段才能获得呢?

胡：目前这些内容已经在我们计划之中，我们当然也很清楚玩家们很喜欢这些萌物。首先可以确定的是国服玩家也能拥有它们，我们会以比较理性的方式让玩家获得，包括我们目前针对虚拟道具的一些运营措施。尽可能让每一个玩家喜欢这些道具，这也意味着它们不仅仅只是一个价格上的体现，更多赋予它具有纪念的价值，所以还请玩家期待各种福利。

Q：国服的更新条件是以玩家的游戏进度为优先，还是以紧跟国际服的版本为首要目标?

胡：这个的话还是会按照国服玩家的成长情况来更新，不会盲目跟从国际服的进度。因为国际服与国服上线相差一年左右，一味追求速度很有可能会使得玩家无法很好体验到整个游戏的故事脉络等一系列的内容。国际服更新的节奏是充分考虑到玩家的进度和需求而进行的，在国服中我们也会根据玩家的进度状况进行版本更新，另外我们会确保每个版本之间的时间是充分的。



▲盛大举行的《FF14》公测发布会便是以交响乐会的形式展开的。如此宣传网游的形式放眼全世界也不算多见。



▲游戏中大受好评的坐骑胖陆行鸟（俗称“肥鸡”）。“看到这些胖胖的家伙，感觉心都被治愈了呢！”——来自编辑部某小编。

Q:《FF14》的音乐无疑是本作的一大亮点，今后是否有在中国举行《FF14》主题音乐会的打算?

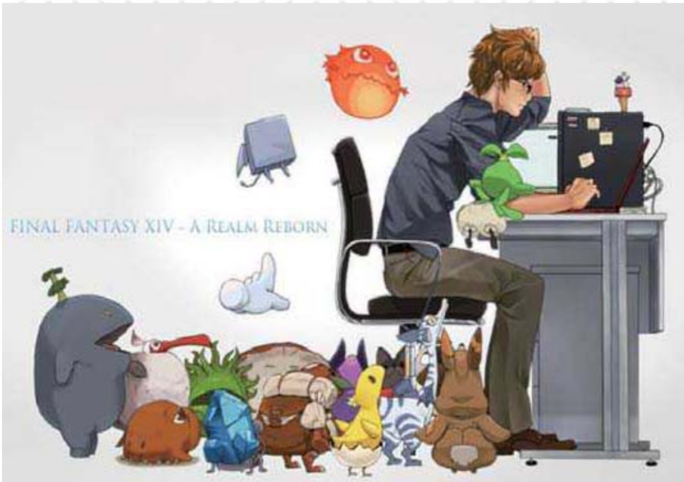
胡：目前游戏音乐在国内并非十分成熟，过去除了《魔兽世界》能够有足够的玩家号召力外，音乐文化并未完全在中国玩家市场中打通。但我们相信“《FF》系列”以及《FF14》拥有足够的实力号召玩家，所以请大家期待今后的国服消息。

Q：国际服中的付费服务，比如幻想药、雇佣额外的佣人、转服等在国服中是否以同样的方式运作?

胡：我们还是会按照玩家的需求来进行计划，例如幻想药我们就会在公测开始时发送给参加以往测试并且每日都会上线的玩家，让他们能有一次机会自由改变人物角色的外观。我们的宗旨还是希望玩家的体验更丰富，所以我们对待付费服务还是会谨慎进行。

PART 3 关于国际服的情况

《FF14》在国际服中已经运营将近一年之久，在这期间也有不少中国玩家加入了艾欧泽亚的冒险，培养出了不少本作的粉丝。在此我们通过游戏的音乐负责人祖坚正庆先生和吉田直树先生一同为我们解答关于国际服的一些问题，对于已经在艾欧泽亚大陆冒险许久的玩家而言，接下来的采访内容无疑将是你们关注的话题。





▲游戏主线剧情最终BOSS的BGM——《究极幻想》可谓气势磅礴、荡气回肠，相信所有听过这个音乐的玩家都会将这首BGM牢牢地印在脑海之中。

Q: 祖坚先生担任的是《FF14》的音乐总监，在此想请祖坚先生为我们介绍一下，本作的音乐是如何利用好目前最先端的音乐制作技术的?

祖坚：《FF14》的声效部分使用的是最为前段的音乐制作技术。在游戏中，音乐是最容易为大家所察觉的，但是除了音乐之外还有诸如配音、音效还有音乐引擎，将这些融合在一起才是属于《FF14》的声效构成。而《FF》是一个拥有 27 年历史的经典游戏，其音效的历史已经有了 27 年的传承。我希望能用最高级别的声效技术来表达这个系列的历史底蕴，并且也希望能让玩家听到音乐时会有“这就是《FF》的音乐啊”或者“这个感觉好耳熟”的体验。而对于音乐主题而言，按照吉田制作人的说法，最为关键的是配合“王道”的剧情。如此恢弘的主题给了这些先端技术又一用武之地。

Q:《FF14》中有许多来自于以往“《FF》系列”游戏中 BGM 的 remix 版，对于这些音乐的制作祖坚先生有怎样的见解?

祖坚：在处理这些音乐时，首先面临的问题是保证其本身给人的感觉。比如水晶塔音乐的设计就需要充分考虑

到《FF3》里水晶塔那气势磅礴的神圣感，而其BOSS 战的音乐同样需要考虑到 3 代中的紧张感，同时还需要顺应着《FF14》的整体音乐感觉。可以说，《FF14》中涉及到过往作品的 BGM，每一首都需要仔细拿捏。

Q: 祖坚先生是第一次担任《FF》系列”的音乐监督，在此对其音乐创作有怎样的见解?

祖坚： 在这次的 FF 中，比较带有我个人的风格的要算岚神迦楼罗讨伐战的 BGM《堕天せし者》，会听到比较多的人声和摇滚的元素。而说起摇滚，尽管在欧美地区带有浓重摇滚风格的泰坦讨伐战的 BGM 受到了不少玩家的好评，但是现在看来似乎有点太多了，所以今后也会继续控制。在《FF14》中，蛮神的音乐都是十分具有特色的 BGM，希望各位玩家们能够欣赏，并且在条件允许的情况下，请尽量使用 5.1 声道的耳机感受这款游戏。

Q： 想请问一下吉田先生关于新职业的一些情况。在国际服的版本计划中，双剑士职业和忍者特职将在 2.4 版本中导入，届时相信会有大量玩家去提升该职业的等级。问题在于，在那时候想必会有大量 dps 职业引入游戏中，导致玩家在进入副本的等待排队时间会变得更加长，关于这一点是否有相应的考虑?

吉田： 这一点没有太多的考虑，老实说在那个时间段，tank 类职业和 healer 类职业在副本完成后的追加奖励肯定会进一步提高，在这其中肯定会有不少玩家瞄准这些追加奖励而使用非 dps 职业进行游戏。事实上，除了副本以外，升级的手段还有诸如 F.A.T.E（国服译为“临危受命”）等也是十分有效率的。并且我想大部分玩家也都会认识到副本的排队时间会变得很长，从而会做好相应的心理准备，在排副本期间做一些其他的事情。即使大家都在玩忍者，从游戏的整体生命周期来看也不过是临时性的阶段，这不仅是 MMORPG 的一个有趣之处，对于玩家而言也说不定会是一次有趣的体验，所以就请大胆地组 8 个忍者去打 F.A.T.E 吧（笑）。

Q： 那在这个期间，忍者装备的掉率会稍微做些调整么?

吉田： 不会调整，游戏在整体上而言肯定是每个职业的装备掉落都是由系统的随机分配，并不会因为特殊的情况而进行修正。所以说不定这段时间贩卖忍者职业的装备会是不错的赚钱选择。

Q： 目前国际服中的被称为“开发中无法确定是否能突破”的大迷宫巴哈姆特侵攻篇“零式”已经被玩家攻破，那么今后关于这一类超高难度的副本是否有继续制作的计划? 比如导入“水晶塔零式”等。

吉田： 水晶塔的话，因为是 24 人的大型副本，如此一个玩家失误导致其他 23 人的死亡的话，一定会感到极强的挫折感，所以制作 24 人的超高难度副本的计划目前完全没有。而在这次“零式版”巴哈姆特迷宫的导入后，虽然获得的装备奖励和普通版的完全一样，只追加了新称号，也有不少玩家冲着称号前去挑战。我想在今后依然会继续在这类最高级副本中追加“零式”版本的计划。不过由于大迷宫巴哈姆特邂逅篇的数据已经不存在了，所以无法制作邂逅篇的“零式”版本。但是我们会考虑制作下一个大迷宫巴哈姆特副本章节的“零式”难度。



■两位制作人和UCG网编大汉的合照。

Q： 在目前的 PVP 模式中，无论是狼狱竞技场还是战场也好，玩家无法自己选择对战对象，只能通过系统随机匹配。今后会追加能够让玩家自由选择战斗对象的技能么?

吉田： 目前不做考虑，因为倘若追加这样的机能后，会产生相互约好刷 PVP 点数的情况。为了防止这样情况的大规模化，所以不考虑做指定战斗对象的设计。但是考虑到玩家间也会有希望相互切磋技艺的需求，我们会商讨制作诸如演习作战般可以指定战斗对象但是没有 PVP 奖励的模式。并且由于整体玩家梯队的成长，我们也在考虑今后追加让 PVP 等级接近的玩家更容易被匹配在一起的机能设定。

Q： 在 8 月 23 日的更新中，能够允许 24 名玩家一起组队进入水晶塔，请问这样的机能在同样需要 24 人组队参加的战场模式中会追加么?

吉田： 这一点要看玩家对这项机能的需求程度，如果有很多玩家对此有要求的话，我们会追加。

Q： 最近在战场中，有不少 8 人小队全员以 healer 构成，在夺下据点后，聚在一起使用**ホ－リ**－魔法进行防御作战，效果拔群。这样的状态请问吉田先生有何看法，是否会通过一些修正改变这样的情况?

吉田： 说到 8 人全员 healer 状态的队伍，现在我们战斗设计小组在探讨中的一个关键问题就是，当白魔道士 8 人一起使用**メディカラ**所带来的**リジェネ**（效果为 HP 持续恢复）效果会叠加在一起，这点的确导致 8 人白魔道士的队伍十分耐打，平衡性上的确有修正的必要。另外**クルセ－ドスタンス**（效果为 int 数值与 mnd 数值对换，int 决定魔法攻击力，mnd 决定恢复魔法威力）这个技能白魔道士用无可厚非，学者也能够使用这个技能就有点太强了，这一点也已经作为关注点被我们认知。但是 8 人冲进去使用**ホ－リ**－实在感觉有点冲过头了。我自己也经常打战场模式，的确也有玩家会先闷头不管向阵里冲，但是事实上这样冲进去的结果黑魔道士是最清楚的吧（笑），会被黑魔的 Limit Break 造成毁灭性的打击。所以一般情况下我都会指挥队友，保持 4 人进入阵内，4 人在外围战斗状态。

Q： 不少人认为属性魔石的存在感太薄弱了，在市场上贩卖的属性魔石也基本是作为魔石合成的素材而存在，关于这样的情况是否有将其活性化的对策?

吉田： 首先就战斗系统而言，属性相克这样的设定我们并没有投入太大的关注。比如《FF》以往的作品中，火属性抗性低的怪物就需要用火魔法攻击。但是这次没有追加这样的系统，是为了让所有职业都能够参加任意的一个副本或者是讨伐战，避免出现比如伊芙利特战斗中，dps 全员都转职成黑魔并使用冰魔法这样的状况。但是正因为属性的效果并不明显，使得现在的属性魔石毫无人气。不过目前并不会改变这样的系统，今后还会有大型资料片的补完，会在其中考虑将属性魔石以及属性系统活性化的系统。

Q： 最后，希望吉田对即将踏入“艾欧泽亚”大陆的中国玩家说一些话。

吉田： 首先就是“久等了”，尤其是对于盛大而言。之前盛大与 Square Enix 合作的时间已经将近 5 年了，如今《FF14》终于将和中国玩家们见面。当然了，中国玩家是否能够接纳《FF14》，对此的担忧不能说没有。但是如今这款游戏已经成为了世界范围内都十分受欢迎的游戏，在游戏的设计初衷里并没有包含任何一个国家的概念，从而创作出了这款跨国界的 MMORPG。希望这款游戏能够被热情的中国玩家所接受和认可。



■忍者和双剑士一经公布，便获得了大量的人气。有不少玩家担忧其正式导入后地图上满眼都会是忍者……

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

游戏情报站

访谈

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

TOPIC 历时5天 2014德国科隆游戏展正式落下帷幕

据官方数据统计，本届科隆游戏展拥有来自 88 个国家超过 33 万 5 千人参加。虽然这一数据相较于去年约 34 万的参展人数下降了 6%，但从整体来看仍旧是个相当惊人的数目。而且今年的参展商个数相比起去年也有大幅上升，去年有来自 40 个国家的 635 家厂商参展，今年则有来自 47 个国家的 700 家厂商参与了本届展会！还有 6000 家不同类型的媒体对本届展会进行了报道，就像科隆国际展会主席博泽所说“科隆游戏展已经成为欧洲电脑和电视游戏产业最重要的发展、交流平台。”



TOPIC 本届德国科隆游戏展期间游戏预定量统计



索尼和微软都在科隆游戏展上公布了不少自家平台上的独占游戏和全新作品，但有趣的是来自亚马逊方面统计，本届科隆游戏展期间反而是 Wii U 的游戏预定量上涨幅度最高，达到了 8.67%。而 PS4 和 Xbox One 的游戏预定量则分别上涨了 6.61% 和 2.81%。亚马逊官方还给出了 2014 科隆游戏展期间（2014 年 8 月 10 日~2014 年 8 月 17 日）预定量增长幅度前十位的游戏列表，排在前三位的分别是《赛车计划》(PS4/Xbox One/Wii U 42.53%)、《古墓丽影 崛起》(Xbox One 30.25%)、《血源诅咒》(PS4 16.08%)。

TOPIC 2014科隆游戏展评选最佳出展游戏



继 E3 评选出的“最佳出展游戏”之后，由 Turtle Rock 工作室和 2K 共同带来，主打玩家之间 4V1 对抗的主视点射击游戏《进化》，在本届科隆游戏展上再次荣获同类奖项，本作同时还获得了展会官方 13 项提名中的共 5 项大奖，其他 4 项分别为：“最佳动作演出奖”、“最佳 PC 游戏奖”、“最佳多人在线游戏奖”、“最佳 Xbox 平台游戏奖”。据小编们从展会前线反映的情况来看，本作展会现场的试玩可以说是火爆异常，几乎时时刻刻处于大排长龙的状态。目前游戏以确定将于 2015 年 2 月 10 日登陆 PS4 和 Xbox One 平台。





GAME

《心理测量者|Psycho-Pass》Xbox One版正式名称决定

5月份曾公布《心理测量者 IPsycho-Pass》Xbox One游戏版，而不久前我们确定了本作的正式名称为《心理测量者 没有选择的幸福 IPsycho-Pass 選択なき幸福》。本作基于2012年热映的TV动画《心理测量者》所改编，而从本作"没有选择的幸福"的副标题来看，想必和原作中的"Sibyl"系统决定人生的剧情脉络有着千丝万缕的关系。同时本作还支持Kinect和Xbox SmartGlass的周边，这样的设定不禁让人脑洞大开，脑补着用SmartGlass测量游戏中人物心理数值等有趣的机能。本作宣布将在2014年的TGS中登场，和动画一样，游戏的原案同样由虚渊玄负责，喜爱这部动画的玩家不妨期待下。



GAME

《最后的守护者》可能无缘9月TGS



本届科隆展上，SCE总裁吉田修平在被问及关于能否在即将于9月召开的TGS大展上看到《最后的守护者》的身影时表示他本人并不确定，吉田修平称："要等到一切准备妥当的时候，我自己也不能确定具体的时间，因为我们都在等待这款作品最终成型。虽然已经初步设想了一个时间，而且整个团队也在不断的取得进展，但仍未达到可以让我们放心将其推向市场的程度。"他还表示，本作的发售之所以一拖再拖，是由于在开发PS3版的过程中遭遇到了难以攻克的技术问题，但现在已经顺利解决，所以才会说已经初步设想了一个具体的时间。



TOPIC

SCEJ总裁兼首席执行官河野弘宣布离任

从SCE官方得到确认，SCEJ总裁兼首席执行官河野弘先生将于今年8月底正式离任。河野弘先生自1985年加入索尼以来，接连担任过索尼欧洲部门总经理和销售部副总裁等职务，他对PSV和PS4的全球推广都起到了相当大的作用。而即将接任河野弘职位的，是索尼创始人之一盛田昭夫的外甥盛田厚，以确定将于9月1日正式担任SCEJ总裁一职。



EVENT

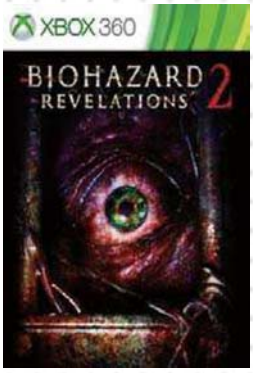
新型号PS3主机上市



日前，SCEJA官方正式宣布推出全新型号（CECH-4300C）的PS3主机（500G硬盘），并将会在8月28日面向日本地区销售，售价为25980日元（不含税）。而之前的三款旧型号（CECH-4200C 500G硬盘、CECH-4200B 250G硬盘、CECH-4200BLW 250G硬盘）将从8月开始停止向日本国内销售。相较于旧型号主机，除了在价格上便宜了2572日元，并未公布任何功能和硬件方面的改动和差异。

GAME

《生化危机 启示录2》将会登陆家用机平台



Xbox官方网站正式放出了《生化危机 启示录2》的Xbox 360版封面以及游戏截图，不仅证实了本作的存在，从目前已经泄露的图片来看，新作的游戏背景很有可能设定在监狱中。上一作最初于2012年首先登陆了3DS平台，1年后才在家用机平台（PS3/Xbox 360）上推出了高清版，而且以Capcom以往的风格来看，就算新作会最终推出次世代版也不足为奇。如果《生化危机 启示录2》有望在年内推出的话，加上之前公布过即将于11月27日登陆PS3和Xbox 360平台的《生化危机HD重制版》，各位生化饭们估计今年要有的忙了。





游戏大佬们背后的好莱坞隐形力量

好莱坞顶级经纪公司早已渗透游戏业

大部分一流工作室与制作人的融资全靠他们

在洛杉矶的星光大道边上，他们占了整整一个小街区。全玻璃的外墙与中庭，穿着运动衫的男人，还有戴着超大墨镜的女人。在前台的旁边，访客们耐心地等待叫号上楼。

这里就是“创作艺术家经纪公司（CAA）”的总部，这里经常被圈内人叫做“死星”。他在这个黄金地段所占的面积之大，就足以对外来者产生一种先声夺人的效果。

CAA 创办于 1975 年，是世界最大的艺人经纪公司之一，他们签约的艺人包括有汤姆·克鲁斯、乔治·克鲁尼、斯皮尔伯格、卡梅隆等，还有一些大牌音乐家和运动员。他们帮名人与各种公司和机构之间架起一座桥梁。过去 40 多年来，他们在世界各地开办了大批分公司，将业务扩张到各种行业——其中之一就是游戏业。

网络泡沫

CAA 的游戏部门创始于 2000 年，当时网络泡沫正值顶峰，互联网概念股热钱涌动。那一年 1 月的超级碗决赛期间，ABC 拿到的广告投放中，有 4000 多万美元来自各种网络公司，包括 Pets.com、Computer.com 等。那一年雅虎用 60 亿美元收购了 Broadcast.com，在此之前他们已经花了 30 亿美元收购 GeoCities，而 Telefonica 以 120 亿美元巨资收购了 Lycos。面对强烈的资本冲动，CAA 也想从中分一杯羹。

于是 CAA 成立了一个新媒体部门，主要目标是互联网相关业务。他们主要服务于那些正在经营或者想要经营网络事业的公司，为他们寻找相关的人才或团队，就像他们为演艺圈寻找演员一样。“那是一个由好莱坞名流管家们给网络公司出主意的年代，名流会说‘我的管家想了这个网站的主意，你能把它卖出去吗？让它上市如何？’”前 CAA 经纪 Larry Shapiro 说。

CAA 新媒体部门采取了广撒网的方式，除了互联网生意外，他们还投资其他新兴产业，Shapiro 就是因此而加盟。

Shapiro 有制作 MTV 的背景，曾与大卫·芬奇、迈克尔·贝等大导演合作过。在 90 年代末，他看到了游戏产业的商业机会。他迷上了《半条命》、《阿比逃亡记》等游戏。于是他进入游戏行业，做了几份工作之后，他决定游说好莱坞的电影制片商创办游戏开发部门。他还拉来了朋友 Dan Adler，他碰巧就是 CAA 新媒体部门的负责人，通过 Adler 的关系，Shapiro 加入了 CAA，并成为新媒体部门惟一一个专做游戏业务的经纪人——主要是将游戏产业与好莱坞牵线搭桥。

Shapiro 很快就谈妥了一个大客户——微软的 XBOX 部门！Shapiro 主要负责将他们的游戏推介给好莱坞。他还签下了 Valve、id Software、Epic 等最炙手可热的游戏公司，用他们的游戏引擎去制作电视动画片。他还将《毁灭战士》《光环》等游戏推介给好莱坞拍摄电影，他曾让 6 名演员扮演成士官长，将电影剧本送到好莱坞各电影公司。

虽然 Shapiro 谈成的游戏改编电影不多，但他成功签约多位大名鼎鼎的客户，将他们打入好莱坞。“惟一一个大家都想要而我没能谈成


■ CAA 的总部坐落在星光大道的边上。



CAA 有着相当大的占地面积。

的游戏是《横行霸道》，那是所有人都在追的游戏。”

在努力为游戏业和好莱坞牵线搭桥之时，一个新职员的加入，帮助 Shapiro 发现了另一种业务运作方式。

XBOX 之父加盟

到 2003 年，网络泡沫彻底破灭，CAA 的新媒体部门被解散了，Shapiro 说自己是坚持到最后的人，而从另一个角度来说，他也是第一人。

虽然网络泡沫破灭，但游戏产业仍然在高速增长。Shapiro 发现自己不仅可以将游戏开发商引荐给好莱坞，也可以引荐给游戏发行商。他可以成为开发商与发行商之间的中间人，为他们进行游戏项目的谈判，就像演员与电影制片厂之间的条件谈判一样。但 Shapiro 仍然是个局外人，他有过游戏开发经历，但是在行业内的人脉还不够深。

就在那时，被称为“XBOX 之父”的 Seamus Blackley 离开了微软。Blackley 自认为是个创作者而不是商人，他要创造一部强大的主机，为游戏开发者释放创造力。他将 XBOX 视为一种工具，让游戏开发变得更加容易。尽管他的团队成功打造了 XBOX，但 Blackley 对 XBOX 的首批游戏质量很失望。

Blackley 发现，随着游戏开发成本的提高，发行商与投资者变得更加保守。其结果是游戏开发者逐步失去对项目的掌控权，这与 Blackley “让开发者释放创造力”的理念背道而驰。在 XBOX 初期，除了《光环》之外，其他游戏乏善可陈，XBOX 几乎沦为 PC 游戏的移植专用机。

> 这种重视创作者、投资于创作团队的做法，在娱乐产业里更容易得到认可，Blackley 的理念得到了一些投资者的支持。

2002 年 Blackley 离开了微软，他要寻找一种新的方式投资那些原创的创新之作。他花了不少时间研究电影行业的投资模式，以及七八十年代的经纪人如何说服投资者，让他们对电影的创作团队有足够的信心，而不是只对授权的品牌有信心。Blackley 发现“资本投资集团（CEG）”也将这种模式应用于游戏。在与这些娱乐产业的人打交道的过程中，Blackley 认识了 Larry Shapiro。

这种重视创作者、投资于创作团队的做法，在娱乐产业里更容易得到认可，Blackley 的理念得到了一些投资者的支持。更重要的是，对于 Shapiro 来说，Blackley 就是他所需要的局内人。“他认识这个世界上的每一家游戏开发商。” Shapiro 说。

Blackley 说他很讨厌好莱坞的那种浮华氛围，但通过这个圈子能达成他的目标。“我可以忍受穿着西装，可以忍受开个三天的律师会议，或者开车到贝弗利山，还有各种装逼。因为那样能实现目标。”

大规模，大项目

Blackley 加入后，CAA 的游戏部门真正壮大了起来。Blackley 和 Shapiro 招揽了更多成员，成为了一个真正的部门，而不是一个部门里的小组。他们也做电影相关的交易，但主要是游戏合同的谈判。Ophir Lupu 是最早加入的成员之一，他曾是 Miramax 的实习生，一直想要进入娱乐产业。他在 CAA 求职时认识了 Shapiro，聊过之后决定试试游戏行业。



Ophir Lupu 是最早加入的成员之一。

Shapiro、Blackley 和 Lupu 三人签了几十个客户，都是业内鼎鼎大名的个人或团队，包括《瑞奇与叮当》开发商 Insomniac、小岛秀夫等。他们曾帮助 Double Fine 在被微软抛弃之后为《脑航员》找到了新的发行公司。他们曾与 Harmonix 合作，帮助他们为新作《摇滚乐队》找到了投资，并将公司高价卖给了 MTV。他们也曾为三上真司和须田刚一在美国游戏产业里牵线搭桥，获得了 EA 的项目资金。他们也帮助有才华的游戏开发者求职，以及帮助他们谈合同。最初很多游戏开发商对于这些来自好莱坞的人很不感冒，但他们逐渐发现这些人对游戏业的认识之深刻令人吃惊，更重要的是他们确实能搞来投资。于是逐渐有越来越多的游戏开发商主动找上门。

当时从事游戏经纪的公司也不少，而 CAA 的优势在于它规模够大，客户都是大公司，能够承担更大的风险。“如果你是 CAA 游戏部门的头头，CliffyB 打电话来，说需要 6000 万美元做个游戏，你可以找来十几个人，跟他坐一起认真地商量细节。你还有很靠谱的会计和财务人员，还有内部的律师队伍，他们对于这种规模的项目习以为常，另外还有税务事宜、国际贸易……你需要这些穿西装的人，需要他们做这种规模的项目。”

为 CAA 解决这些游戏项目财务架构问题的是 Harold Brown，他在这领域经验丰富，早在



前 CAA 经纪 Larry Shapiro。



“XBOX 之父” Seamus Blackley。

80年代初，他就帮斯皮尔伯格拍摄的《ET》解决财务问题。Blackley说CAA游戏部门建立了一个大游戏项目的融资机制，为多个游戏项目进行了数亿美元的结构性融资。

当时从事游戏经纪的公司也不少，而CAA的优势在于它规模够大，客户都是大公司，能够承担更大的风险。

各奔东西

Shapiro、Blackley和Lupu后来都陆续离开了CAA。Shapiro是在2007年，他表示是个人原因，想要回到游戏创作的一线。他说："我不想永远当个经纪人。我是创作人员出身，我喜欢做东西，而当一名经纪人永远没有机会接触那些。"Shapiro后来加入了小有名气的游戏发行商Brash Entertainment，他们的游戏主要是好莱坞大片改编——可以说是回归了他在加入CAA之前的工作。

Blackley和Lupu是在2011年离职的。Blackley先提出离职，理由是压力太大。"说起来可笑，我是有点混蛋，但我们差不多代表了所有的顶尖开发商，"Blackley说。"当时，我每时每刻的压力都很大，完全高兴不起来。我差不多一直都处在担惊受怕的状态，因为大量的游戏被取消或者不断延期，大家都感到不安。要承担的责任太大了。"

Blackley最后做的一笔大买卖是给Respawn Entertainment牵线搭桥，也正是这笔买卖"把我的灵魂直接抽走了"。2010年Infinity Ward的创始人Jason West和Vince Zampella与动视暴雪对簿公堂，Blackley和他的CAA团队帮他们寻找投资，以成立Respawn Entertainment。而随着官司的进一步展开，Blackley也牵扯其中。

"我极其痛苦，非常害怕，毕竟这是一起涉案金额15亿美元的官司，引起了所有人的注意。"Blackley说。

在此期间Blackley还谈成了一些小项目，包括手游发行商创业公司Innovative Leisure。

Blackley离开的半年后，Lupu也递交了辞呈。与Blackley不同的是，Lupu并没有告别经纪人生涯，他跳槽到CAA直接竞争对手那里，也就是"联合艺人经纪公司（UTA）"。当时UTA也进入了游戏行业，EA成了他们的大客户,电影版《极品飞车》就是他们谈成的项目。

"多种原因造成我想要离开，"Lupu说，"主要原因是当时公司规模变得太大了，我感觉那时CAA保留游戏部门只是为了对外展示其业务的全面性与多样化，而不是真正要代表那些最出色的游戏创作者去争取资源。"

Lupu离职时带走了多名客户，包括《生化奇兵》制作人Ken Levine、《刺客信条》制作人Patrice Desilets、《杀出重围》制作人Warren Spector、《行》的开发公司Thatgamecompany还有CliffyB。Blackley力挺他的这种挖角行为，他说："得知他这么做时我高兴极了，虽然这对大家来说都很痛苦，但是这说明两家最大的经纪公司都开始同等看待游戏制作人和电影制作人了。世界就应该这样。"



■Derek Douglas（左）与David Stelzer（右）。

CAA通常更看重的是长远合作，而不是仅限于一个项目。"我认为双方做了那么多事，好不容易培养起来的关系，项目完成后就一拍两散，再去和其他人开始另一段关系，那样就太没意思了。"

新生代

2010年，Blackley和Lupu离开的一年前，CAA招聘了David Stelzer加入游戏组。与Blackley和Lupu不同，David Stelzer是律师出身，曾在世嘉、SouthPeak等公司工作，曾撮合了《猎天使魔女》、《钢铁侠》等项目。Stelzer是游戏业的老将，但是对于经纪人这个职业也是刚开始做。Blackley记得有一次CAA做关于此业务的报告时，Stelzer激动地喊道："尼玛，真是碉堡了！"

当Stelzer逐渐适应了自己的角色后，Blackley和Lupu相继离职了，Stelzer成为坚守到最后的人。他说看到同事们相继离去时，也曾想过要不要走，但是CAA高层给予很大的支持，招进了很多有才华的人。对此，Blackley的评价是："继承了这个部门，他可以说是这个世上最幸运的人，也是历史上最不幸的人。"

Stelzer接管部门之后，招聘了经纪人Derek Douglas和Roco Scandizzo。Douglas已经做了8年的游戏经纪人，先是在William Morris经纪公司，接着是老牌游戏经纪公司"数字开发管理公司"。他加入CAA后，也带来了不少客户资源，包括黑曜石和Turtle Rock工作室。而Scandizzo是在意大利长大，搬到美国后做的是营销与商业拓展工作，后来加入了另一家独立游戏经纪公司。

Stelzer、Douglas与Scandizzo一起为CAA制定了一份新计划，这次他们将代表的客

户从个人转为团队。这与 Douglas 的上一个东家的做法相似，根据他们的经验，其投资回报率更高。因为团队比个人更稳妥，一个顶尖制作人单飞之后，不一定能再做出顶尖的游戏。但是如果将一个顶尖团队整个挖过来，能够妥妥地做出优质游戏，发行商对这种 3A 团队更为渴求。

Stelzer 说，新 CAA 除了代表团队之外，也继续跟进很多个人客户，一般是那种本来就与好莱坞有交集的人。比如 Christian Cantamessa，他是《荒野大救赎》的主策划，他曾经兼职做了很多游戏编剧和故事执导的工作，一直想要进入电影编剧的行列。最近他跟一个朋友一起写了部电影剧本，CAA 的游戏团队将他交给了公司的电影部门，然后 Cantamessa 与 CAA 客户、《行尸走肉》的编剧 Robert Kirkman 见了面，他同意把他们的剧本拍成电影。目前这部叫做《Air》的科幻惊悚电影即将在温哥华开拍，Cantamessa 将担任监制。

Stelzer 说，他的一些团队客户并不想做成什么交易，只想通过他们认识更多行内人，拓展人脉。还有一些已经在业界有很深的资历，他们需要 CAA 帮他们搞定商务拓展的工作，因为 CAA 能够在任何时候将任何项目卖出去。

CAA 的收费标准究竟是多少？这个是商业秘密，Stelzer 表示，CAA 通常更看重的是长远合作，而不是仅限于一个项目。“我认为双方做了那么多事，好不容易培养起来的关系，项目完成后就一拍两散，再去和其他人开始另一段关系，那样就太没意思了。”

竞争者

Stelzer 说，每年 2 月份召开的 DICE 大会就是“销售季”的开始，他和他的团队会带领客户参加发行商和投资者的各种会议，到处握手、到处宣讲。在今年的 DICE 会议上，CAA 客户“310”带来了他们的太空冒险游戏《Adrift》，大约向 30 多家潜在投资人进行演示，在 DICE 结束之后又到处演示了 30 多次。然后在一个月后的游戏开发者大会期间，该团队将游戏卖给了发行商 505 Games。

Stelzer 表示，通常要签下来一款游戏没那么快，一般来说需要 3 到 6 个月的时间，最长的要超过一年。他和 Douglas 要做很多前期准备工作，要有靠谱的市场预测，以及对游戏完



■310 工作室开发的《Adrift》。



■《泰坦天降》也是由 CAA 促成的大作。

成日期的详细计划。

今年 3 月份是 CAA 大丰收的一个月，在游戏开发者大会期间签了不少合同。今年 2 月底，华纳兄弟宣布收购了《我的世界》的电影版权，这就是 CAA 谈成的项目。一个星期后，Respawn Entertainment 的《泰坦天降》发售。总的来说，CAA 客户看中的是他们足够广的人脉，以及持续的服务支持。

在今年的 E3 展上，Turtle Rock 的《进化》成为最大黑马，囊括最佳游戏大奖，这款游戏的背后就是 CAA 的努力。Turtle Rock 的 Phil Robb 表示，《进化》还处于纸面的创意构思阶段时，就得到了 Derek Douglas 及其团队的帮助，安排了与各大发行商的项目演示，成功签下了两家发行商，在此过程中还帮忙进行了游戏测试以及准备文件。三年来他们之间一直保持着日常的交流，CAA 并不是那种签了合同就撒手不管的经纪公司。“310”的创始人 Adam Orth 说，早年 CAA 的服务也没有那么周到。2008 年他通过 CAA 找了一份工作，虽然为他服务的经纪人也很有水平，但是事成之后就不管了，事后还继续从他的工资中拿提成。Orth 说：“我认为他们并没有为客户的最大利益着想，之所以经纪人在业界的口碑不好，是因为处于顶层的那些人只关心威尔・莱特那个级别的，对其他人的事业没什么兴趣。”

在 Stelzer 接手 CAA 游戏部门后，整个外界印象发生了变化。Orth 说 2013 年与 Stelzer 谈过之后，他的看法完全改变了。Stelzer 说他所做的不仅仅是签合同，在 310 还没有签下任何书面文件之前，他已经花了 6 个月时间与他们合作。Orth 说：“这让我们感到他们不是只为钱，这是一段真正在乎我们的关系。”

黑曜石 CEO Feargus Urquhart 也表示，CAA 如今更重视与发行商的关系维护。与 Robb 和 Orth 不同，Urquhart 在游戏发行领域工作过很多年，过去 11 年来一直负责黑曜石的合同与谈判。他表示，过去十年来，游戏业务变得日益复杂，光靠自己已经无法处理商务问题了，需要聘请专门的经纪公司进行商务拓展，所以他决定于 Douglas 合作。Urquhart 不需要经纪公司给他们引荐发行商的人，但是非常依赖 CAA 为他提供信息，很多事情发行商不愿意与开发商直说，更乐于通过 Douglas 那样的中间人。“他们跟发行商的很多人都是朋友，所以他们非常清楚最新情况，以及有哪些最新机会，我认为这非常重要……而且因为 Douglas 是第三方人士，所以发行商可能不用担心冒犯了他，而如果是跟我在电话里谈，他们可能会有所顾忌，就没有那么坦诚的对话。”

14 年前 CAA 进入游戏市场时，人们还不知道经纪人能在游戏业里做什么。而现在，他们已经成为游戏生态系统里面极其重要的环节。现在 CAA 的客户名单还在不断增加，包括“大红按钮”（正在为世嘉制作《Sonic Boom》）、Robotoki（为 Nexon 开发游戏）、Undead Labs（正在为微软制作游戏）等。

离开 CAA 后，Lupu 继续为众多知名游戏人当经纪，近年来他帮助《战神》制作人 David Jaffe、《战争机器》制作人 CliffyB 等人创办工作室，TEAM ICO 制作人上田文人离职后仍然以签约制作人的身分继续开发《最后的守护者》也是由他们在背后进行条件谈判。

而 DDM 则采取了另一种方式，团队规模扩大之后，他们成立了一个游戏制作服务部门，帮助做游戏外包、本地化、测试等工作，以手游为主。他们的客户也有很多知名电视游戏开发商，比如白金工作室、Ninja Theory、Dimps、《恶魔城》制作人五十岚孝司的心工作室等。稻船敬二的网络众筹项目《超能 9 号》也是他们在背后推动。现在他们的客户数量已经超过了 CAA。在大牌客户的数量方面则是 UTA 领先。不过 Stelzer 表示，他们正参与的一些新项目将会是冲击业界的大作。

> 在 Stelzer 接手 CAA 游戏部门后，整个外界印象发生了变化。Orth 说 2013 年与 Stelzer 谈过之后，他的看法完全改变了。Stelzer 说他所做的不仅仅是签合同，在 310 还没有签下任何书面文件之前，他已经花了 6 个月时间与他们合作。



■turtle rock 的《进化》在 E3 展上获得多项大奖。

倒闭与裁员：把脉动荡的游戏业

游戏产业正变成最捉摸不定的行业之一

裁员成为常态

倒闭、裁员——在如今的游戏产业里，这是屡见不鲜的新闻。游戏公司的起起落落是正常现象，但这几年似乎变得过于频繁。THQ破产、迪士尼关闭卢卡斯艺术、Irrational（生化奇兵）、Junction Point（经典米奇）、Team Bondi（黑色洛城）等知名工作室纷纷倒闭。无论规模大小，裁员现象蔚然成风。即使是EA这种巨型游戏公司，也在不断缩小规模。EA的员工数量从2013年3月的9300人减少到2014年3月的8300人。最近又有一些公司在裁员，包括《摇滚乐队》开发商Harmonix的大裁员，以及Mythic公司的关闭。《EVE》的开发商CCP最近也进行了裁员。几乎每隔几天就会有令人忧虑的裁员消息。据GameJobWatch网站统计，2013年美国的游戏产业裁员人数超过3400人，这还不包括媒体未报道的裁员人数。

奇怪的是，在全行业大裁员的同时，游戏产业规模并未萎缩，反而在欣欣向荣地增长着。去年美国游戏产业年产值达到了215.3亿美元，PS4和XOne的销量都超出了人们的预期。

那么为什么会有这么频繁的裁员？即使是最成功的游戏开发商也在不断裁员和“重组”，游戏开发者们似乎总是处在事业边缘。从本质来说，这是因为游戏产业变得越来越捉摸不定。

季节性裁员

一位游戏开发者说：“裁员不只是丢掉工作，这意味着各种不确定性、压力以及财务问题。过去16年来，我搬家不止7次，跑遍了全国，整个西海岸跑遍了。我都成了简约生活的专家，



■Irrational在制作完《生化奇兵无限》之后关了门。

因为我实在不想下次搬家时带一大堆东西。你可以想象，这种搬迁的过程会给人际关系、个人生活和职业生涯带来巨大的压力。每次搬迁，你的朋友圈就基本清零了。”

另外一个游戏开发者说：“我希望这个行业能提高职业稳定性，让员工们有更多的个人生活。仅仅因为项目做完了就把整个团队炒掉简直是太乱来了。”

当你加班了好几个月，总算把游戏做完了，正准备快乐享受项目完成之后正常的悠长假期。然后在某一天，你被叫去开会。公司提出要节约成本，裁员增效。这跟个人能力、工作态度无关，完全不在你的掌控之内。你没有做错，但你还是被裁了……这种事情，很多游戏开发者都会经历。在游戏业，裁员是常态。

游戏就业观察网站的Holden Link本人也是个游戏开发者，他表示，最理想的情况是大工作室同时开发多个项目，各个小组就可以在不同项目之间轮转，避免因没项目可做而被裁员的情况。因为每当一款新作发售之后，到再启动一个新项目并进入常规开发阶段，这段时间可能会相当长，有一大部分开发者在这段时间里会无事可做，所以就要进行裁员。这就造成了“季节性裁员”的局面。还有就是项目推迟、取消等情况造成的裁员。

一些缺乏资金的独立工作室，如果项目计划不当，极有可能出现发不出工资的情况。比如正在开发PS4大作《教团1886》的Ready At Dawn工作室，虽然他们开发了PSP的《战神》两部成功作品，但是在向发行商兜售其新作方案时还是屡屡碰壁。2010年7月，他们完成了《战神 斯巴达之魂》，准备开始制作《教团1886》，因为资金问题不得不裁员13人，6个月之后才重新填补了职位空缺。为什么要裁掉之后再招新人？就是因为这6个月是属于新作的“预开发阶段”，这个阶段做的是游戏基本概念规划，在这个时期是没有发行商提供资金的，将规划做好，发行商买了代理权之后，资金才会打到开发商的账上。因此在资金拮据的这段时间里，工作室的人员越少越好。以RAD为例，以他们自己的资金，根本不够给所有人发半年的工资。

“一个人被同一个公司辞退两三次是很正常的事情，两三年的时间里辞掉又招进来，然后再辞掉——这就是此类裁员的生动描述。”Link说。

因为这种行业生态，很多开发者恨透了发行商。在游戏预开发阶段，可能并不需要程序员，而到了游戏的制作后期，又要轮到游戏设定图画师担忧被裁。

当今3A大作的开发机制也造成裁员现象普遍。由于游戏制作成本高昂，为了销量最大化，发行商会制定一个严格的发售时间（通常是年末商战时期），为了达到发行商对各个时间点的进度要求，工作室会招聘大量人手以保证进度。一旦游戏做完，为了赶进度扩增的人手就变成了冗员。

一位匿名游戏开发人员说：“在游戏行业里，每年靠近年末假期时都是煎熬，因为发售日期是头等大事。”



■虽然这只是一张恶搞的图，但却凸显被炒员工的无奈。

> 那么为什么会有这么频繁的裁员？即使是最成功的游戏开发商也在不断裁员和“重组”，游戏开发者们似乎总是处在事业边缘。从本质来说，这是因为游戏产业变得越来越捉摸不定。

当今 3A 大作的开发机制也造成裁员现象普遍。由于游戏制作成本高昂，为了销量最大化，发行商会制定一个严格的发售时间（通常是年末商战时期），为了达到发行商对各个时间点的进度要求，工作室会招聘大量人手以保证进度。一旦游戏做完，为了赶进度扩增的人手就变成了冗员。

EA、动视暴雪那种资金雄厚的大发行商，每个季度的头等大事就是财报。一旦财报数字变得不好看，经营者就要开始节约成本，于是就开始向他们的成本大头下手——也就是人力成本。2013 年，美国游戏开发者的平均工资是 8.4 万美元，裁掉 1000 人可节省近亿美元。

如果说那些大公司是冷血无情、唯利是图的机构，同样有失偏颇。通常在裁员时，EA 也尽量在公司内部寻找合适的职位进行内部调配，被裁掉的员工也会给予一定的再就业帮助。前 EA 员工透露，EA 为被裁员工提供的补偿是高于行业标准的。

不仅是 EA，财务状况更好的动视暴雪，同样也经常裁员。2013 年，动视暴雪的员工数量达到了 6900 人。而在这一年，《COD》的工作室 Treyarch 也进行了较大规模的裁员。

深层次原因

被裁员并不代表长期失业，游戏业的裁员率高，但就业机会也多。

今年初，Take-Two 关闭波士顿 Irrational Games 的时候，就同时举办了一个大型职业交流会，全国各地的游戏公司都赶到那里招募人才。被裁掉的员工很快就找到了新工作，而且都是相当好的公司，包括暴雪、343 Industries、Arkane 等。

其实游戏开发者们并不是怕失业，只是不想不断换地方。很多资历深的开发者都有家有口，为了一份新工作而举家迁徙是一件很痛苦的事。由于游戏公司的分布还是比较分散，在同一座城市往往很难找到其他合适的工作。有时候惟一的办法就是改行。有一位游戏测试员被两家游戏公司裁员之后，决定转行成为黄色网站的内容审查员，他说："我真不想做这个，我和另一个游戏测试员加起来在游戏测试方面有 12 年的经验，结果现在只能天天看黄片。"

某大型发行商的高层职员表示，除非发生某些奇迹般的转变，否则现状难以改变。"这其中涉及的钱太多，锁定上市时间，以获得最大关注，从而回收投资，这是至关重要的。这就意味着不断加班，而这本身就造成了许多挑战。"

这种开发机制的弊端是显而易见的。在游戏制作后期，开发人员数量大幅增加，每个人一天工作 14 到 16 个小时。拼命加班的同时，还要担心游戏一做完就失业。在这种心态下，还有谁能专心做事？谁又能真正关心游戏做出来是好是坏？在这阴影中笼罩的人们，如何做出伟大的艺术品？

过去几年来，也有一些公司想出了避免周期性裁员的方法。最典型的例子是育碧。一位育碧蒙特利尔职员说，过去 10 年来，他从未被裁过。育碧蒙特利尔现在已经有 2700 名员工，足够同时开发 3 款游戏。

有一些公司干脆打出工作稳定的宣传口号来吸引开发者。5th Cell 工作室宣称，他们招聘员工都是"终身聘用"。不过真正能做到终身聘用的只有日本公司，最重要的代表就是任天堂。在高速增长时期，任天堂没有盲目大量招聘，而现在的困难时期，任天堂也没有裁员。岩田聪在面对投资者的质疑时，做出了令所有游戏开发者敬佩的回答："每隔几年，我们的业务有起有落。我们的理想状态当然是在最低点的时候也能盈利，将利润回馈投资者，并保持高股价。我们会继续朝这个目标努力。但是如果仅仅为了短期财务报表就裁员，员工士气将会低落，我很怀疑整天担心被裁员的员工是否能做出启迪全世界人民的软件。我知道有些雇主为了有更好的财务表现而裁员，但在任天堂，员工们在各自领域为公司做出了宝贵的贡献，从长远来看我相信裁员无法强化任天堂的业务。"

相比日本公司，欧美企业在这方面确实显得冷血无情。很多游戏公司当天宣布裁员，收到辞退信的员工当天就要走人，而且公司 IT 运维部门会马上锁定相关人员的电脑，无法再插入外接硬盘，让人感觉他们已经被当成外人，甚至当贼看了。这种情况非常普遍。

几年前，THQ 因 uDraw 系列产品惨败而进行了大裁员，其全球多个工作室都进行收缩。当时 THQ 的总裁 Danny Bilson 飞到某个工作室，召集所有人开会。他当场宣布要进行裁员，被裁的人将会收到公司的电子邮件。话音刚落，现场就响起一片手机提示音。一位前 THQ 员工说："所有将智能手机设置了公司电子邮箱的人马上就知道自己要走人了，快得令人发指。"

这种事情在业界数不胜数。卢卡斯艺术进行连续数次裁员时，被裁掉的员工需要在保安的看护下走出大楼。Midway 裁员时，将一群员工叫到会议室里，说"你们没有被裁，其他都要走人"。

很多开发者在几次裁员之后心灰意冷地退出了游戏业，他们大多表示在新行业里干得更少赚得更多。不管怎样，大部分业界人士都同意频繁裁员最终会伤害到游戏行业，很多有才华的人都在转行。而对就业环境的不满，也会影响到从业人员的创作力。可惜的是，尽管业内人士都看到了问题所在，但谁也无力改变。游戏产业频繁的人才大流动仍将继续……



■任天堂的雇员相当稳定。


■以 RAD 自己的资金，根本就不够发工资。



■即使是核心工作组的 Treyarch 也进行裁员。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 8月11日～8月17日

1 妖怪手表2 元祖・本家



3DS ➡

妖怪ウォッチ2 元祖 / 本家

本周 118,526 套　累计 2,212,518 套

●Level-5　●角色扮演　●2014年7月10日

2 塞尔达无双



Wii U NEW

ゼルダ无双

本周 69,090 套　累计 69,090 套

●Koei Tecmo　●动作　●2014年8月14日

3 新耀西岛

3DS ⬆

ヨッシー New アイランド

●Nintendo　●平台动作　●2014年7月24日

本周 29,933 套　累计 144,162 套

4 马里奥赛车8

Wii U ⬆

マリオカ—ト8

●Nintendo　●竞速　●2014年5月29日

本周 28,221 套　累计 627,635 套

5 龙珠 究极任务2

3DS ⬇

ドラゴンボ—ルヒ—ロ—ズ アルティメットミッション2

●BNGI　●动作　●2014年8月7日

本周 27,273 套　累计 108,857 套

6 怪物猎人 边境G

PSV NEW

モンスタ—ハンタ— フロンティア G

●Capcom　●动作　●2014年8月13日

本周 21,169 套　累计 21,169 套

7 终极街头霸王Ⅳ

PS3 ⬇

ウルトラストリ—トファイタ—Ⅳ

●Capcom　●格斗　●2014年8月7日

本周 11,604 套　累计 53,931 套

8 太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险

3DS ➡

太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险

●BNGI　●音乐　●2014年6月26日

本周 10,879 套　累计 138,721 套

9 妖怪手表

3DS ➡

妖怪ウォッチ

●Level-5　●角色扮演　●2013年7月11日

本周 10,420 套　累计 1,245,042 套

10 闪乱神乐2 真红

3DS ⬇

闪乱カグラ2 真红

●Marvelous　●动作　●2014年8月7日

本周 9,624 套　累计 56,119 套

在日本盂兰盆节期间主机销量普遍上涨。《妖怪手表 2 元祖・本家》依旧以每周超 10 万套的销量领跑，有望成为 3 年半以来首款连续 7 周名列榜首的游戏。新作方面，Wii U 的《塞尔达无双》售出接近 7 万套，但市场消化率不足 80%。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
3DS LL	42,365	+27.7%	1,021,552
PSV	20,825	+21.9%	763,326
Wii U	18,161	+33.6%	364,481
3DS	9,429	+19.8%	340,001
PS4	6,913	+26.4%	665,760
PS3	6,260	-3.5%	344,341
PSV TV	1,491	+10.9%	57,208
PSP	416	+38.2%	96,138
X360	160	+6.0%	7,705

美国 USA TOP 10

统计期间 8月3日～8月9日

1 最后生还者 重制版



PS4 ➡

The Last of Us Remastered

本周 81,774 套　累计 353,191 套

●SCE　●动作冒险　●2014年7月29日

2 马里奥赛车8



Wii U ➡

Mario Kart 8

本周 29,407 套　累计 985,538 套

●Nintendo　●竞速　●2014年5月30日

3 我的世界

X360 ➡

Minecraft

●Microsoft Studios　●动作冒险　●2013年6月4日

本周 25,433 套　累计 2,869,679 套

4 我的世界

PS3 ➡

Minecraft

●SCE　●动作冒险　●2014年5月16日

本周 19,398 套　累计 435,148 套

5 朋友聚会 新生活

3DS ➡

Tomodachi Life

●Nintendo　●模拟经营　●2014年6月6日

本周 15,553 套　累计 233,692 套

6 横行霸道Ⅴ

X360 ➡

Grand Theft Auto V

●Rockstar Games　●动作冒险　●2013年9月17日

本周 15,347 套　累计 7,588,989 套

7 口袋妖怪X・Y

3DS ⬆

Pokemon X/Y

●Nintendo　●角色扮演　●2013年10月12日

本周 13,548 套　累计 3,654,631 套

8 横行霸道Ⅴ

PS3 ⬆

Grand Theft Auto V

●Rockstar Games　●动作冒险　●2013年9月17日

本周 10,944 套　累计 5,529,115 套

9 COD 幽灵

XOne ⬆

Call of Duty: Ghosts

●Activision　●主视角射击　●2013年11月22日

本周 9,256 套　累计 1,255,735 套

10 COD 幽灵

X360 ⬇

Call of Duty: Ghosts

●Activision　●主视角射击　●2013年11月5日

本周 8,819 套　累计 5,419,784 套

《最后生还者 重制版》发售第二周，以 8 万套的成绩领跑美国榜。尽管这是一款高清化作品，但其优异素质还是成功地造就了 150 万套的首日全球销量，以及 27 万套的首周美国销量。放眼全球，本作更是让 PS4 销量顺利达到 1000 万台的里程碑式作品。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	44,884	-28.4%	3,916,483
XOne	31,246	-2.4%	3,232,231
3DS	26,535	+0.7%	12,709,882
Wii U	19,806	-3.8%	2,742,433
X360	13,606	-1.5%	43,513,983
PS3	6,243	-3.2%	26,228,939
PSV	3,052	+0.7%	1,829,980
Wii	2,858	-2.0%	41,565,514
PSP	401	-2.4%	19,809,741

上表中的PSP包括PSPgo的销量；日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 8月3日～8月9日

1
PS4 已发售2周



最后生还者 重制版
The Last of Us Remastered

本周 195,997套 累计 803,057套

●SCE ●动作冒险 ●2014年7月29日

2
3DS 已发售5周



妖怪手表2 元祖・本家
Youkai Watch 2 Ganso/Honke

本周 123,003套 累计2,057,007套

●Level-5 ●角色扮演 ●2014年7月10日

3
3DS 已发售1周
龙珠 究极任务2
Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission 2

●BNGI ●动作 ●2014年8月7日

本周 78,188套 累计 78,188套

4
Wii U 已发售11周
马里奥赛车8
Mario Kart 8

●Nintendo ●竞速 ●2014年5月30日

本周 73,285套 累计 2,437,387套

5
PS3 已发售1周
终极街头霸王Ⅳ
Ultra Street Fighter IV

●Capcom ●格斗 ●2014年8月7日

本周 54,272套 累计 3,901,573套

6
PS3 已发售13周
我的世界
Minecraft

●SCE ●动作冒险 ●2014年5月16日

本周 52,804套 累计 1,032,527套

7
3DS 已发售69周
朋友聚会 新生活
Tomodachi Life

●Nintendo ●模拟经营 ●2013年4月18日

本周 49,998套 累计 2,276,367套

8
3DS 已发售1周
闪乱神乐2 真红
闪乱カグラ2 真红

●Marvelous ●动作 ●2014年8月7日

本周 46,870套 累计 46,870套

9
X360 已发售62周
我的世界
Minecraft

●Microsoft Studios ●动作冒险 ●2013年6月4日

本周 46,203套 累计 5,031,044套

10
3DS 已发售44周
口袋妖怪X・Y
Pokemon X/Y

●Nintendo ●角色扮演 ●2013年10月12日

本周 37,885套 累计 11,530,485套

在《最后生还者 重制版》的带动作用下，PS4主机的全球销量在上期增长了51%，而过了游戏发售首周，本期则相应地下滑33%，但依旧和游戏一样地排在第一位。其后榜单位置总体而言变化不大，而同期发售的三款日式游戏续作也榜上有名。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	119,978	-32.7%	9,399,666
3DS	111,968	+0.4%	44,271,424
Wii U	57,501	+1.0%	6,902,247
XOne	50,338	-3.1%	5,087,337
PS3	45,048	-6.8%	83,112,080
PSV	32,054	-3.2%	8,700,068
X360	26,859	-2.0%	83,058,469
Wii	7,623	-3.0%	100,756,549
PSP	4,488	-10.4%	80,668,113

首周销量对比

日本榜 第10位

闪乱神乐2 真红
3DS ●2014年8月7日 ●黄金眼评分：20

46,494套 ⬇34%



在本作中，从更衣室到破衣演出等动作部分都实现了裸眼3D效果。在战斗部分，加入了双人组队的模式和武器更换功能，通过装备"忍石"，还能进行角色能力的自定义。大受好评的更衣室则添加了AR功能，能够让角色摆出邪恶的姿势，放在现实的环境中拍照。

闪乱神乐 爆裂 红莲之少女
3DS ●2012年8月30日 ●黄金眼评分：22

69,969套

以让人无法直视的"爆乳"为卖点的横版动作游戏《闪乱神乐》续作，实质上是收录了前作内容的完全版。游戏操作虽然不算复杂，但战斗爽快感和养眼度令人满意。完全版中新增了裸眼3D更衣室，能够很好地满足各位绅士们的欲望。



美国榜 第1位

最后生还者 重制版
PS4 ●2014年7月29日 ●黄金眼评分：–



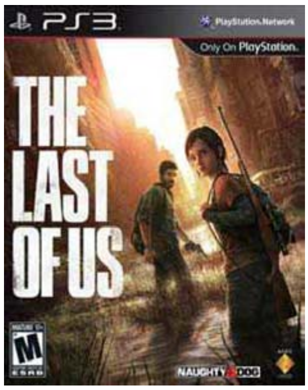
271,417套 ⬇50%

荣获超过200项年度游戏评奖的《最后生还者》，其高清重制版在PS4平台上有着高品质的角色建模和细腻的贴图，更精细的画质表现、无比流畅的游戏体验使之不亚于许多次世代原生作品。新增的照相模式提供了众多镜头渲染特效，能让玩家捕捉到各具特色的场面。游戏内含导演及演员解说音轨，完整收录DLC，是PS4玩家的必选之作。

最后生还者
PS3 ●2013年6月14日 ●黄金眼评分：30

546,704套

当末日降临，生存成为奢望的时候，人性将面对怎样的挑战？《最后生还者》有着极具张力的剧情，将生存、探索、潜入等游戏要素与电影化的叙事完美结合。无论是厚道的流程长度，还是成就感十足的多人游戏，或是优秀的中文化水准，都能带给玩家满分的享受。





最终幻想 冒险者	Square Enix	动作角色扮演
3DS ファイナルファンタジー エクスプローラーズ		日版
发售日未定	本地1人，局域网2~4人，在线2~4人	对应年龄：未定
售价未定		

文 初心者　美编 anubis

当Square Enix暗示将推出一款从来没有过的新“《最终幻想》系列”的游戏时，玩家们议论纷纷，有人猜测是“三消”手游，还有人猜测是恋爱Galgame，但在本作正式公开之前，《最终幻想Ⅶ》的摩托车手游却抢先被爆料，顿时震惊了所有人……于是乎这款前所未有的新作到底是什么类型，又是否符合《最终幻想》的头衔，便越发引人好奇了！

世界观

激烈的地壳运动催生了
新的岛屿“阿莫斯特拉”

阿莫斯特拉埋藏着数量庞大的“水晶”
以收集水晶为生的“冒险者”们
相继踏上了阿莫斯特拉的土地

然而自然界的“水晶”受召唤兽之庇护
“冒险者”们遇到了强大的阻力
收集水晶变得异常困难

直到一位年轻“冒险者”的到来——



水晶

水晶乃星球能量之源
乃能量流动溢出
所化作的神秘矿石

世上一切生命
皆受“水晶”之恩惠
孕育灵魂
完成进化

而后人类运用生命之力
发展出自己的文明

■在序章就能进入的这片平原上，矗立着一座“巨大水晶”，其能量支撑着人类的发展，人们把它称作世界的根源。

召唤兽

在以往的《最终幻想》系列”作品中，召唤兽扮演了主人公的同伴，作为守护者的戏份占了绝大多数。但是在本作中，“召唤兽”作为守护世界能源“水晶”的角色，将成为玩家要面对的敌人。

正如基本的世界观所描述的那样，水晶是星球能量的结晶，也是灵魂凝聚的载体，换言之，水晶就是“生命之力”。人类利用水晶蕴藏的力量，发展自身的文明，当这种采集生命之力的行为越过了界限的时候，水晶的守护者召唤兽就会出现，跟冒险者对抗。而在开发者访谈中，开发成员透露历代的召唤兽都会考虑加入本作，而且还会有原创的新召唤兽出现哦。





伊弗利特
イフリート

这次率先公布的，同样是在系列中最基础的召唤兽伊弗利特。它掌管着火焰的力量，有着强劲的铁腕、壮实的体格，能够使出威力十足的肉搏技能，而且有着强力的必杀技“地狱火炎”，是冒险者们不小的威胁。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

场景

跟大多数“共斗游戏”类似，游戏中设置了据点（家园），冒险者在这里接下任务，然后前往目的地完成任务。家园中除了有各种商店之外，也有玩家们非常熟悉的飞空艇，可以直接前往世界各地。



◀在家园的中央，是一座水晶，具体的用处还要等待后续情报的公布。



▶喷发着岩浆的灼热火山区域，缠绕着炼狱火焰的伊弗利特就潜伏于此处。

冒险者前哨站

在开发者访谈中，《最终幻想冒险者》（以下简称《FFEX》）的制作人和导演率先披露了本作的许多关键信息，下面将介绍其中的要点。

提到有多人游戏的《最终幻想》，相信玩家们都会联想到《水晶编年史》，不过本作明显与其有着很大的不同。在联机方面，本作将支持本地和在线多人游戏，最多可以组成4人队伍共同游玩。玩家也可以选择单人游戏，然后把怪物（比如陆行鸟）加入自己的队伍，或者选择跟好友联机，再用怪物补充进队伍的空位中，不一定要凑够4人才能开始游戏。

简而言之，《FFEX》就是以多人合作为主，以讨伐BOSS为目标的动作游戏。如果用PSV平台的专有名词来形容，也就是所谓的“共斗游戏”。而本作跟市面上的同类型游戏最大的不同点，便是《最终幻想》拥有的丰富多彩的职业体系。游戏的职业有着明确的分工，比如负责攻击、回复、支援等等，这跟现存的“共斗游戏”明显区分了开来，并不是4名玩家都需要有着矫健的身手，都向着BOSS集火，也不是每一位玩家都必须研究武器的用法，而是要选择适合自己的职业，专注于自己的职责。研究如何配合队友保护队伍免遭团灭，更好地输出伤害才是本作的乐趣所在。





黑魔道士

黑魔道士是攻击魔法的专家，活用超高的魔力对远处的敌人进行魔法攻击，属于攻击型职业。



白魔道士

白魔道士使用白魔法，擅长回复以及支援队友，是队伍中不可或缺的治疗型角色。



武僧

武僧专注于近距离物理攻击，猛烈的冲击和超高的体力弥补了防御力较低的缺陷，能够对敌人进行迅速的打击。

本作提供了个性化的职业系统。比如专注于回复的白魔道士，如果玩家喜欢的话，还能够通过更改角色的武器、防具，以及装载的技能来改变其能力倾向，成为“战斗型的白魔道士”。甚至连技能本身的效果，也可以依照喜好来更改。所以各个职业虽然有专精的职责，但是在战斗中的行动，以及队伍中职业的组成并不会因此被限制得过于死板。

《FFEX》预计会有20种左右的职业，包括龙骑士、圣骑士、盗贼、忍者、赤魔道士、时魔道士、吟游诗人等等，职业开放之后都能在据点中随时切换。而技能并非全部与职业挂钩，换言之，完全可以从头到尾只练一个职业，在练到一定程度之后，直接选择其他职业的技能来用，只是装备本职业的技能所消耗的技能点会减半。其中，主动技能最多可以装备8个，自由绑定在按键上，而且也有一些被动技能，可以提高角色的基础能力。至于装备方面，将会采用收集素材来打造的形式，分为头、身、左手、右手、脚、饰品，总数达到500种以上。

值得一提的是，本作的难度弹性相当大，除了可以自由调节游戏难度之外，对动作游戏有足够信心的玩家，也能充分利用到诸如取消技能之类的行动，挑战高难度的任务。

骑士



骑士有着攻守兼备的特点，平衡性相对较好。搭配各种防御系的技能，在充当护卫的同时也能进行伤害输出。



失去了肉体的少年少女化身为电脑侦探！

距离“《数码宝贝》系列”初代动画的推出已经过去15年了，在最近的15周年纪念活动上，官方宣布将会在2015年为初代《数码宝贝》推出全新的动画作品，相信这也让许多人埋藏于心底的那份感动再一次涌上心头。而《数码宝贝物语 网络侦探》近期也公开了不少新情报，虽说本作与初代作品并无太大的关联，但世界观一脉相承，成熟的游戏风格也更容易被已经长大了的玩家们所接受。

数码宝贝物语 网络侦探	BNGI	角色扮演
PSV	デジモンストーリー CYBER SLEUTH	日版
2015年内	本地1人	对应年龄：未定
售价未定		

自由选择主角性别

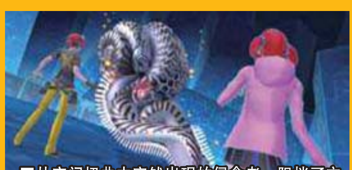
在344期的前线狙击中，已经为大家介绍过了主人公的详细情报，不过当时仅有男性角色的样貌。而在最新公开的情报中显示，玩家在游戏开始时可以自由选择角色性别。与看似沉默寡言、酷劲十足的男性角色不同，女性角色看上去元气满满，俏丽的短裙也让她显得更为活泼可爱。



新的危险——侵食者（イーター）



和数码宝贝不同，侵食者是电脑世界中的另一个怪谈。它们没有智慧，只会像阿米巴原虫一样，将接触到的人类以及数码宝贝的资料吸走。这种神秘生命体突如其来地出现在电脑世界中，没有人知晓它们的来历，而侵食者们还会不断的成长、分裂、增殖，最终侵蚀整个电脑世界！


■从空间扭曲中突然出现的侵食者，阻挡了主角一行人的去路

关键角色介绍

白峰诺琪娅

与数码宝贝心意相通的少女



诺琪娅的人生信条是——“没有什么是解决不了的”，虽然偶尔也会有失落的时候，不过基本上都保持着积极乐观的心态。平日里总摆出强硬姿态的她，实际上却有着胆小的一面，因此对于最近在电脑空间中盛传的少年幽灵多少有些忌惮。不过出于对数码宝贝的强烈兴趣，她还是毅然前往电脑空间的最下层。



■一旦混了个脸熟之后，个性强硬的诺琪娅在言语上便难免有些刻薄

©BANDAI NAMCO Games Inc.



如同兄长般值得信赖的“原黑客”

真田新



▲虽然外表看上去有些冷漠，但其实真田会很友好地找主角搭话

真田过去是个技术高超的黑客，不过现在他似乎并不想过多地讨论这个话题。和诺琪娅一样，他也是在聊天版中和大家相互认识，虽说平常会有一些特立独行的言行令周围的人感到困惑，但对于比自己年轻的伙伴们，他会像大哥哥一般照顾着大家，展现出值得信赖与依靠的一面。

神秘少年

传闻中出没于电脑空间中的“白色少年幽灵”，据说使用者一旦与其接触，就会被删除账号资料，并永远无法登陆EDEN。那么，“幽灵”的真实身份究竟是……？



▲来到电脑空间最下层的主角，果然遇到传闻中的“幽灵”。



在电脑空间中被称为“幽灵”的少年

亦敌亦友的数码宝贝

战斗



在冒险旅途中，玩家将会与各种各样的数码宝贝们相遇，它们之中有些是凭借着自身的意志在电脑空间中徘徊，有些则是被敌方黑客所操纵。而想要成为最强的黑客，则必须尽可能多地收集不同种类的数码宝贝。

捕捉



与一般使用道具进行“捕捉”不同，本作中采用的是“扫描系统”。进入战斗后，数码宝贝捕捉装置便会自动扫描地方数码宝贝的数据资料，一旦某个种类的数据资料收集度达到 100% 后，便可以将其转化为自己的数码宝贝进行培养。

面对不同的数码宝贝，扫描的情况会有所差异。对手实力越强，则完全扫描所需要的次数也越多，想要得到强力数码宝贝，就必须更积极的投身到战斗中。

培养



获得数码宝贝后，接下来的目标便是让它们进化为更加强力的形态。根据培养方式以及等级的不同，数码宝贝的进化方向也会产生差异。

战斗系统新情报公开

充满战略性的回合制战斗

本作采用的是回合制的战斗系统，玩家可以与多名数码宝贝并肩作战，并对它们下达指令，之后游戏则会根据不同数码宝贝的速度以及所使用的招式来决定攻击顺序。玩家的目标是对敌人造成眩晕，使对方进入“Break”状态后进一步封锁其行动，如何进行合理的招式搭配，从而让战局朝着对自己有利的方向发展，玩家需要更具战略性的思考才行。





■最大可以达到三体连段

连段攻击

数码宝贝们都有各自的友情度，如果让友情度高的数码宝贝在同一回合内发动攻击，那么它们便会产生连携，并发动强力的连段攻击，一口气对敌人造成极大的伤害。

因此请好好地对待这些数码伙伴们，不断加深它们之间的友情吧。根据使用频率及培育方式的不同，友情度还会发生各种各样的变化。

各具特色的必杀技

除了普通攻击之外，数码宝贝们还拥有专属招式——必杀技。必杀技不仅与它们的个性联系紧密，华丽的演出效果也让战斗更加多样化。



■丁香兽的必杀技——丁香骤雨



■狮子兽的必杀技——狮王拳



■花仙兽的必杀技——花仙炮

文 苍穹 美编 小瑟



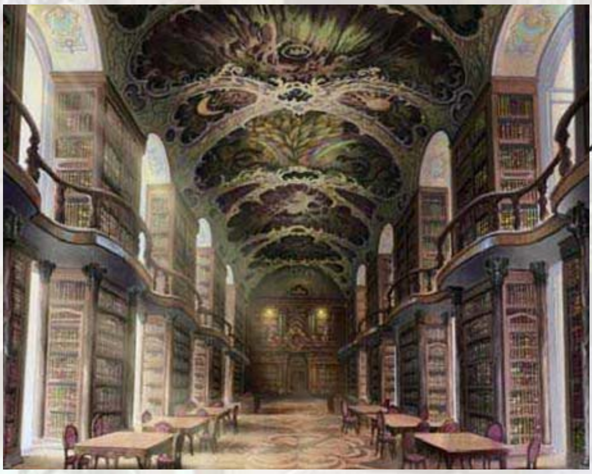
即使失去人类的姿态 也要守护与你的约定！

新·世界树迷宫2 巨龙骑士	Atlus	角色扮演
3DS	新·世界树の迷宫2 ファフニールの骑士	日版
2014年冬	人数未定	对应年龄：未定
售价未定		

作为第一人称视角迷宫RPG，《世界树迷宫》的超高难度和萌系人设所形成的鲜明反差给玩家们留下深刻的印象，而以“新”为名的全新系列也在3DS平台生根发芽。系列最新作《巨龙骑士》采用了2代的舞台，相比原系列，《新·世界树》更加注重角色的塑造和剧情表现，本次就为各位读者带来故事和角色的相关情报。

剧情 Story

主人公隶属的“米兹加鲁兹图书馆”专门负责调查世界之谜和各种传说，在受到加雷德尼亚公国的委托后，他要与挚友弗拉维奥一同护送公主雅利安娜前往海·拉加德公国。公主此行的目的是名为“金伦加”的遗迹，那里将举行百年一度的仪式。然而当一行人踏入未知的遗迹时，主人公的身体突然发生了异变，眼睛变红、身体硬化，如同异形一般……等待着他们的究竟是怎样的命运？





主人公

声优：绿川光
职业：巨龙骑士

在米兹加鲁兹图书馆长大的孤儿，于任务途中获得了变身为异形之物的能力，右手带有特殊的刻印。



职业：游侠
声优：浪川大辅

弗拉维奥

主人公的发小，米兹加鲁兹调查队的一员。个性开朗、乐于助人，经常吐槽缺乏常识的同伴，活跃团队的气氛。



雅利安娜

声优：种田梨沙
职业：公主

加雷德尼亚公国的公主，彬彬有礼、文静大方。但由于不谙世事，也经常会做出一些天真的举动。

角色 Character

与正统系列不同，《新・世界树迷宫》的“剧情模式”会提供给玩家几名固定角色，用他们体验游戏中的曲折故事。当然，喜欢自创角色的玩家仍旧可以在“经典模式”中自由创建人物、组成队伍，对庞大的树海迷宫展开探索。



贝尔特兰

声优：藤原启治
职业：圣骑士

主人公一行在造访金伦加遗迹时偶然遇到的大叔，缺乏责任感和干劲，完全不像圣骑士应有的作风。



克萝伊

声优：井口裕香
职业：巫医

与贝尔特兰同行的少女，沉默寡言，只对自己感兴趣的事采取行动。一旦开口就言辞犀利，其实并没有恶意。

新旧元素交织的丰富内容



本作以2代中出现过的海・拉加德公国为舞台，并非单纯的复刻，而是类似前作《千年少女》，既有令系列老玩家倍感温馨的怀旧元素，也会有让人耳目一新的全新系统。此外精美的过场动画以及声优们的倾情演绎，都会让游戏的剧情表现力倍增。

◀▼游戏的过场动画依旧由Madhouse负责。











▲宣传、交易、料理……更多新增的系统将丰富游戏的内容。



▲即使是圣骑士这种旧有职业，也追加了全新的技能。



▲2代的海・拉加德公国再次成为玩家们的根据地。

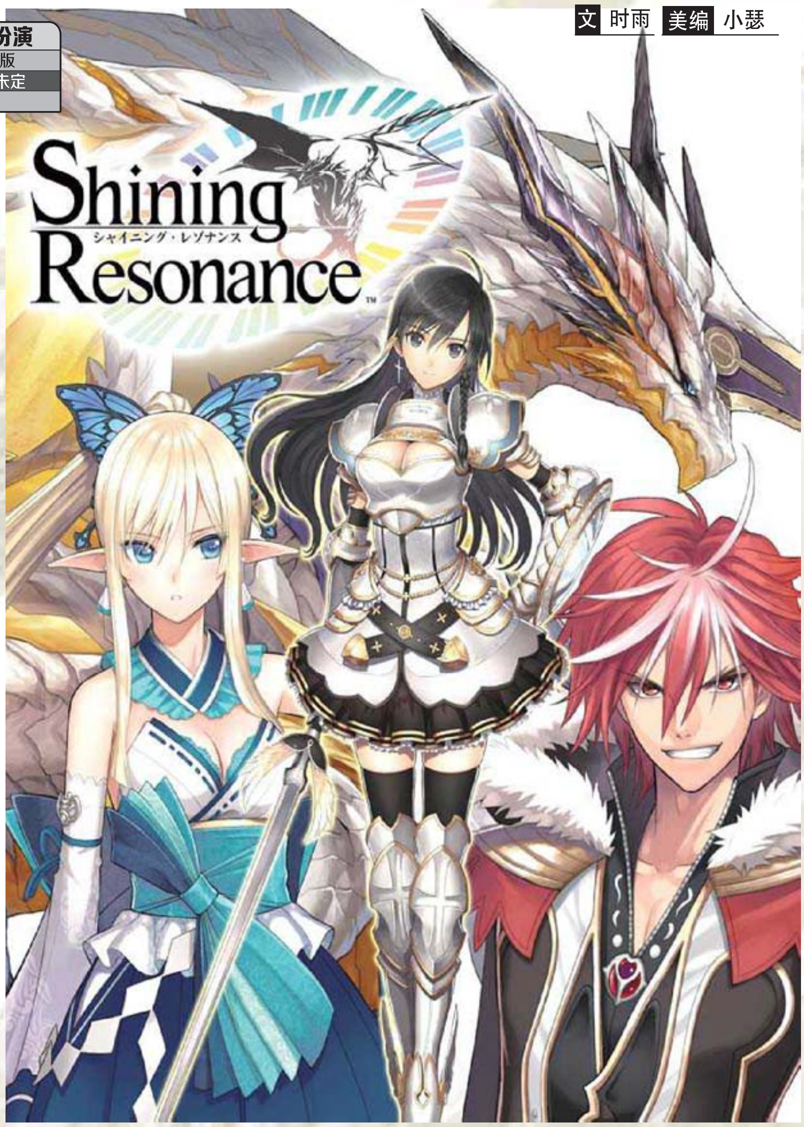


▲亲手绘制迷宫、与强大的F.O.E.周旋都是《世界树迷宫》的乐趣所在。

文 时雨　美编 小瑟

光明之响	SEGA	角色扮演
PS3 シャイニング・レゾナンス		中文版
2014年12月11日	本地1人	对应年龄：未定
售价未定		

在之前的介绍中，时雨为各位介绍了本作基本的系统概况，在本期，我除了继续为各位介绍敌方的角色之外，还将提及本作的一些新要素。从目前公布的情况看来，本作的系统以及内容繁多，登场角色也都各具魅力，值得玩家期待。更重要的是本作还将发行繁体中文版！这个消息着实令人兴奋！不过由于目前并没有太多关于繁体中文版的译名情况，因此人物的译名将暂时沿用本刊翻译的人物名称。





职业：魔炮枪骑士
武器：魔动炮 蒂巴因卡农
主要魔法：回复&辅助魔法

刻印教会的自动人偶

“锁定肃清对象……给与神罚。”这条龙的灵魂……就献给我的神吧。”

马里昂·露·希拉

贝依欧鲁夫所属的美少年骑士，是教会用秘术制造的生体实验兵器的一员，会冷酷地执行任务的杀戮专门狙击手。左眼移植有龙的魔眼，能自由操纵魔力为动力来源的重兵器以袭击龙奏骑士们。由于受到了约阿希姆的精神支配影响，产生了两种人格。

繁体中文版将同步推出

SEGA 在近期宣布，本作将于 12 月 11 日推出繁体中文版，与日文版同步上市。而本作也将推出中文的同捆版。与日文版同样，本作的中文限定版将附带有“雾香（キリカ）”身着泳衣的 1/7 版本 PVC，并且同捆有在游戏中该泳装的下载码，使用后就能让雾香在游戏中以泳装的姿态登场。不过目前中文版的售价等具体消息仍未发布，请读者们关注我们今后的报道吧。



●新闻资讯 NEWS & CONTENTS
前线狙击
光明之响

"将你充满罪孽的身体奉献给我吧。让我将你变成成为守护神明的美妙之物。"



断罪的炼金术师
约阿希姆·鲁本斯



职业：暗黑神官
武器：断末魔刃 赛伊高·罗普斯
主要魔法：暗黑魔法

贝依欧鲁夫的科学家，古代魔导研究的第一人。迄今为止将大量的士兵改造成为战斗专用的自动人偶。战斗人偶马里昂是他引以为傲的"作品"。为了研究制造出大量的牺牲者。是将尤玛捕捉到研究设施并对其进行大量实验的主谋。将尤玛当做研究对象，对尤玛的身体具有强烈的兴趣。

基本战斗系统

本作的战斗系统和前作有巨大的差异，玩家需要操作其中的一名角色在战场当中驱驰，享受充满动作性的实时战斗系统。本作的遇敌方式是"明雷"，在地图中可以直接看到敌人的身影，同时在进入战斗之后，玩家依然将操作一名角色，自由地选择攻击、回避以及必杀技等一系列活动。接下来我将对基本的动作进行详细解说。

攻击
○键



最基本的攻击手段，重复按下之后角色将会使用富有个人特色的连段攻击。攻击过程中会消耗绿色的 AP 槽（动作槽），AP 槽一旦消耗完毕的话角色将无法行动。AP 槽会随着时间的回复而自动回复。

Break攻击
△键



按下三角键使用 Break 攻击连续命中敌人之后，敌人会陷入 Break 状态当中，需要消耗 AP 槽。在这个状态下敌人会陷入一段时间的行动不能状态，并且防御力会大幅度下降。在这个时候就是给与敌人大量伤害的绝佳时机！

Force技
L键+○/□/△/×键

"Force 技"是指角色以消耗 MP 代替 AP，从而放出强力的攻击、魔法和特殊行动等技能。每位角色都有大量的 Force 技能。由于使用的 MP 值在攻击命中之后会自动回复，因此不必担心 MP 值，可以自由使用。玩家可以在 MP 回复的过程中使用 Force 技，从而形成不间断的攻击方式。爽快感十足！



B.A.N.D系统

为了使用"圣印歌"系统，玩家必须先发动名为"B.A.N.D"的系统。使用该系统的前提是画面左边那条金色的"队伍槽"必须到达一定程度。队伍槽在攻击或者使用 Break 攻击时会上升，最多能储 3 条到 Max 状态。发动之后玩家就必须选择一名角色作为中心成员，根据选择的成员不同，发动的效果也会有所差异。



文 乌冬 美编 anubis

怪物猎人 4G		Capcom	动作
3DS	モンスタ－ハンタ－4G		日版
	预定 2014 年秋	本地1人、局域网1-4人、在线1-4人	对应年龄：15 岁以上
	售价为：6264 日元		

在沉寂了一段时间后，《MH4G》终于有了新消息。这次情报中，除了公布了游戏的具体发售日外，之前一直犹抱琵琶半遮脸的新怪物也得到了判明，下面一起来看一下。

进化的“G”世界在此公开！



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



作为新据点的街市
东多尔玛

《MH4》中玩家所属的商队已到访过许多地方，而在本作中，商队来到了一个新的地方——东多尔玛。东多尔玛坐落于险峻的山间，是一个被自然环绕的街市。过去东多尔玛曾多次被大型怪物袭击，不过依靠街市上设置的迎击设施，都成功挺了过来，而且应验了“大难之后必有后福”这句话，之后的东多尔玛不断繁华起来。

另外值得一提的是，东多尔玛并不是首次登场，在《MH2》中这里就作为在线模式的据点出现过，看到图中的景色，老猎人是不是有种很怀念的感觉。











CHECK
初登场是《MH2》



▲老山龙、砦蟹等都是在东多尔玛迎击的怪物，玩过以前作品的玩家都很熟悉了。

在《MH2》中，玩家进入在线模式就能造访东多尔玛，为了对付袭来的大型怪物，这里专门设置了“迎击门”，玩家可以和其他猎人一起协力展开迎击战，难道说《MH4G》中迎击战也要复活了？

生机洋溢的街市

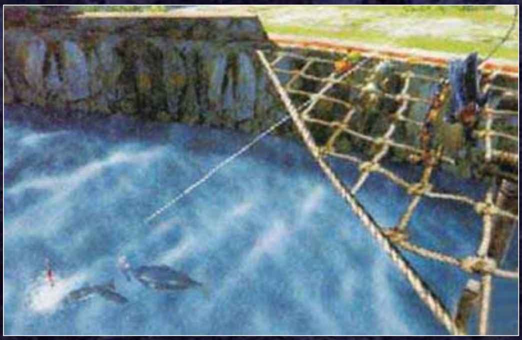
中央广场





位于东多尔玛街市中心的广场，这里一天到晚进行着各种各样的交易，是最能体现东多尔玛繁华的场所。另外在停靠着商团的船的码头边还可以钓鱼。









竞技场



位于中央广场的巨大设施，虽然是竞技场，也有表演场地的职能，《MH2》中登场过的歌姬，在这里用动听的歌声治愈着狩猎后的猎人的疲惫身心。



街门

位于东多尔玛出入口的街门，穿过这里就能进入到中央广场。《MH2》中能让小猪在这里拾取道具，另外这里的古龙观测所还能确认古龙的动向，《MH4》中也有古龙，不知道观测所会不会借此复活。

《MH4G》的标题怪物是飞龙种！

千刃龙

飞龙种



使用强韧有力的脚爪捕杀猎物





本作的标题怪物名为千刃龙，正如其名，全身覆盖着许多利刃一般的鳞片，战斗中会将鳞片作为武器发射出去。千刃龙虽然是飞龙种，但其实是以一种名为“蜿鹫”的鸟类为原型设计，蜿鹫的特点是会用发达的双足捕食，所以千刃龙最大的特征也是强韧有力的脚爪，被它的脚爪抓中可不是开玩笑的。另外千刃龙也有着像火龙一样的翅膀，空中行动能力也非常突出。

潜伏于热砂的怪物们

住在一角龙头骨中的盾蟹

甲壳种

盾蟹







以寄居蟹为原型的怪物，常年背负着一角龙的头骨，防御力出众，同时也会利用头骨上长长的尖角发动攻击。狩猎时的要点是如何先突破它的铜墙铁壁。



又名为紫盾蟹的盾蟹亚种，和盾蟹一样生息在沙漠中，所以习性也相近，不同是背上的头骨从一角龙改成了角龙，速度和力量也在通常种之上。

甲壳种

盾蟹亚种

覆盖着紫色甲壳的沙漠领王

游弋于沙海的沙龙首领

鱼龙种

沙龙王





生息在沙漠的鱼龙种“沙龙”的头领，比沙龙有着更大的体型。沙龙王平时在沙子中游动，依靠发达的听觉探知猎物的位置，然后突然窜出展开攻击。其在游动中吞下的大量沙子，可以通过吐息攻击排出。

头部有着长长的独角的怪物，喜欢单独行动，领地意识非常强，会对闯入领地生物展开毫不留情的攻击。一角龙只会在单机模式登场，只有单挑战胜一角龙，才能成为独当一面的猎人。



飞龙种

一角龙





独自行动的孤高怪物

恐怖游戏的最高峰，12年后再度袭来！



《生化危机》尽管不能算是恐怖游戏的元祖，但绝对是恐怖游戏的代表。《生化危机》诞生于1996年3月，这是这个全球累计6100万的超人气系列的开端。之后的2代、4代是系列的两个高峰，让整个系列成为全球玩家无人不知、无人不晓的经典。2001年，Capcom宣布初代的重制版作为任天堂当时的家用机NGC的独占作品登场，一时间震惊世界。不单是独占行为让人震惊，更重要的是游戏的画面在当时堪称世界顶尖水平。而游戏发售后其超高的素质更是让人折服，堪称古典式恐怖游戏的最高峰。如今12年时光如白驹过隙，一代经典宣布HD化，老玩家此刻泪流满面！

文 纱迦　美编 心の永恒

多机种	生化危机HD 重制版		Capcom	动作冒险
	biohazard HD REMASTER			日版
	2014年11月27日	本地1人	对应年龄:未定	
	售价为PS3实体版：3990日元，PS3/X360下载版：3649日元，PS4/Xbox One：未定			

恐怖的原点——洋馆事件

相信对于“《生化危机》系列”的故事，各位玩家早已烂熟于心了。故事的开端就是S.T,A.R.S小队潜入洋馆调查生化事件，结果揭开了隐藏其中的惊天黑幕。《生化危机》初代和如今的动作冒险游戏有很多不一样的地方，其中最主要的3点如下：

・采用“坦克式”操作。即←、→控制主人公转向，↑为前进，↓为后退。

・必须在指定地点使用指定道具才能存档。一旦死掉或失败，玩家只能选择读档重开，没有检查点的设定。

・游戏以解谜为主，战斗为辅。游戏基本不存在打死敌人后掉落弹药药品的情况，补给只存在在固定位置。

以今天的眼光来看，尽管游戏系统很不友好，但对于当时的玩家来说不是问题。在网络不发达的年代，玩家们反复钻研，发明了各种高端打法，如最速、只用小刀等等，游戏的魅力可见一斑。NGC版作为初代的重制版，画面大幅强化不说，还对剧情进行了修正，如威斯克最后的结局等等，让系列的世界观更加统一。



NGC版成为经典的理由

12年前的NGC版之所以被称为是古典式恐怖游戏的最高峰，除了原版够经典、画面够强悍之外，还在于生化之父三上真司为游戏独创性地加入了大量新鲜要素，其中有几点至今仍为玩家津津乐道。如会复活的丧尸，部分被打倒的丧尸尸体会停留于场景之中，不时复活起来攻击玩家。玩家必须使用汽油将尸体彻底烧毁才能永绝后患。这个设定也被移植到了三上最新的作品《邪恶深处》之中。又譬如新增的炸弹丧尸，他的全身挂满爆炸物，一旦受到火器攻击就会立刻爆炸，导致玩家立刻死亡，更扯的是他还会出现某些密室之中。相信玩过的朋友一定知道我说的是哪里。（笑）

©CAPCOM CO.,LTD.1996,2014 ALL RIGHTS RESERVED.

此外，NGC版《生化危机》还新增了两个模式，让游戏的恐怖感大幅上升。其一是真实生存（Real Survival）模式，这个模式中玩家的补给少，敌人更耐打，玩家不能自动瞄准。更重要的是“时空箱”中的道具不共通，玩家从哪里放进去，就得从哪里拿回来。另一个模式是隐形（Invisible Enemy）模式，在这个模式中丧尸全部不可见，玩家只能听到它的叫声和脚步声，开枪命中也不能令其现形。当你看到它的时候，丧尸已经抓住你狂啃了。没有玩过NGC版的朋友，这回可要好好体验一把真·恐怖的感觉啊！



●进化点其一：画面重制

NGC是和PS2同时期的主机，如今平台已经进化到了两代之后的PS4，画面上自然要有大幅提高。Capcom之前也曾推出过HD作品（如《鬼泣 HD合集》），但制作得不算用心，画面上的进步不大，界面更是粗糙无比。不过这次的《生化危机HD重制版》在画面上的表现是令人满意的，从目前公布的画面来看进步明显，不单是主角们的建模经过了重制，画面背景也有明显的提高。此外游戏界面也经过了重新设计，更符合当今玩家的审美观。





●进化点其二：宽幅画面

NGC版的游戏画面仍处于4：3时代，而如今的游戏已经全部进化为了16：9，这也意味着画面要重新制作。4：3变16：9的最简单方法，就是把画面上下横切两刀，不过如果采用这么简单粗暴的办法，意味着玩家的视野也会缩小。制作组采用了全新的做法，那就是上下横切，但当玩家上下移动的时候，画面也会随之上下滚动，这样就弥补了视野缩小的问题。从游戏演示来看效果还算不错。



●进化点其三：新操作引入

老《生化危机》的坦克式操作曾经是游戏魅力的一部分，当年催生一大堆诸如S跑之类的神技。不过如今看来这种操作确实有些难以理解，这势必会阻碍新玩家上手。因此本作将会引入更接近今天游戏的新操作方式，也就是通过拨动摇杆来直接对应移动方向，老玩家也会有全新的感受。此外过去游戏中要按住一个键才能奔跑，如今只要大幅度拨动摇杆即可实现奔跑动作，这又是一个新的进步。



●进化点其四：视听盛宴

《生化危机HD重制版》将原作的音乐音效进化了重新编排，全部支持5.1声道。游戏还将加入日文语音，对于喜欢BIOHAZARD的这个标题的玩家来说肯定是全新的感受。此外游戏会收录经过重制的两份《威斯克报告书》，报告书1为15分钟以上的影像，报告书2为30页以上的日记，对于系列真饭来说当然不能错过。

贩卖情报

《生化危机HD重制版》的贩卖情报比较复杂。游戏目前只公布了日版的详情，不过已确定会登陆欧美市场。日版预计会推出PS3、PS4、X360、Xbox One和PC版，其中本世代版（PS3/X360）会于2014年11月27日率先发售，而剩下的次世代版和PC版要等到2015年初才会发售。而今年发售的两个本世代版中，只有PS3版会推出实体版，X360版只会推出下载版。明年年初发售的次世代版目前也公布了下载版。对于惟一有实体版的PS3版，官方推出了多款限定版供真饭采购。不过真正让人想吐槽的应该是“为什么没有Wii U版”吧？







不知不觉间距离发售日也就剩下一个月了，上一期香港动漫电玩节的报道里为各位介绍了中文版的内容以及限定版的情报，不知大家有没有心动呢？目前可参战角色的介绍也进行得差不多，接下来要为大家介绍的是黎恩等人的敌对势力，贯彻整个系列的结社“噬身之蛇”重要干部以及贵族联合军的领导者，神出鬼没的执行者No.I终于露出了面纱，加上上一作登场的布卢布兰与薇塔，在本作里就有4位结社成员了，日后还会不会有新人或熟人登场就得等到发售后才能揭晓。除此之外本作的迷你游戏与收集要素也接连公开，导力摩托的“痛车”要素十分深得人心。

英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ		Falcom	角色扮演
多机种	英雄传说 闪の轨迹 Ⅱ		日版
	2014年9月25日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS3：7800日元、PSV：6800日元		

“劫炎”的马克贝恩

武器：火焰

CV：诹访部顺一



为了推动“幻焰计划”的进行而出现在埃雷波尼亚帝国的结社“噬身之蛇”执行者No.I，别名“劫炎”。平时都是一副懒洋洋的态度，看起来对任何事情都不关注的样子，但是其实力能够与结社最强的使徒“钢之圣女”阿瑞安赫德相匹敌。他对黎恩体内“如野兽般的力量”的真正面目似乎有所了解……？



前作继承要素

在《闪之轨迹Ⅱ》新开始游戏的时候，如果玩家的主机里有前作的通关存档（无论是日文版还是中文版），那么系统就会根据玩家前作通关时的情况颁发一定的奖励，其中包括道具组合与角色饰品等。前作通关审查内容包括玩家通关时的角色等级以及学生阶级的等级。

同时，根据在前作终章后夜祭里的邀请对象不同，在读取通关存档之后的本篇特定剧情里就会出现台词的变化。

根据上期的制作人访谈消息，如果玩家没有继承前作存档的话，就会在开头以选项的形式来让玩家选择前作的后夜祭角色对象。





料理

“《轨迹》系列”惯例的料理系统在本作里也依然绽放异彩，本作的料理系统与前作大致相同，同一个菜单的料理分为普通料理、极品料理、稀奇料理和独门料理四种。极品料理是效果要比普通料理要更上一层的料理，稀奇料理则是我们俗称的“黑暗料理”，有时候除了用来给队友回复之外还能够作为武器来攻击敌人，而独门料理则是固定角色特有的料理，只能经由该角色的手才能够制作出来。



“神速”的杜芭莉

武器：剑&盾

CV：大空直美

结社“噬身之蛇”第七使徒“钢之圣女”阿瑞安赫德直属战斗部队“铁机队”的先锋成员，别名“神速”，传闻其速度甚至能够力压结社曾经的剑帝莱维，在战斗时也是凭借着份超速与剑技瞬间击溃敌人。其本人沉迷于对阿瑞安赫德的景仰之中，本次的行动也是因她对阿瑞安赫德的忠心而引起。由于性格有些冲动，所以有时候会导致令人意想不到的错误发生。同时，对劳拉的祖上亚尔赛德家抱着微妙的对抗心理……





薇塔·克洛提德

年龄：23 岁
CV：田村由加利

结社“噬身之蛇”的第二柱，别名“苍之深渊”。在前作里利用“苍之歌姬”与人气广播节目主持人米丝蒂这双重身份暗地里进行着结社的“幻焰计划”，在前作结局里公开了她和贵族联合军与克洛的协助关系，同时宣布“幻焰计划”的正式展开。



凯恩公爵

CV：岛田敏

统治帝国西部拉麦尔州的大贵族，同时也是帝国四大名门的领导者。喜欢奢华之物，领地周边诸国的庞大财力是他形成这样性格的最大原因。同时还是元猎兵团“西风的旅团”成员泽诺与雷欧尼达斯的雇主。在指挥着贵族联合军进行了帝都占领作战之后与卢法斯一起为掌控帝国全国而展开着行动。

钓鱼

在迷宫里或者街道和城镇中都会有“钓鱼地点”存在，玩家发现之后就能够在该地点进行垂钓，钓上鱼之后能够获得钓果点数，用来换取各种各样便利的道具，随着钓上来的鱼种类增多，玩家的钓鱼等级也会上升，等级上升之后可换取的道具也会增加。



人物笔记

前作里的“人物笔记”在本作里继续作为收集要素之一登场，人物笔记的获得一般是主线自动进行时获得，还有平时与其他角色对话或者做委托任务。在本作里，人物笔记还将成为黎恩找出四散在各地的军官学校学生们的重要线索。

迷你游戏

卡片游戏“Blade Ⅱ”

在前作里由克洛四处宣传的对战型卡片游戏“Blade”在本作里将加入新的卡片，以全新的姿态“Blade Ⅱ”登场。



滑雪

在剧情进行到一定阶段之后玩家就能够玩“滑雪”游戏，在路线里不断收集旗子并在限制时间内抵达终点的话就能够拿到豪华的道具，如果在高难度下通关的话说不定还能拿到更加意想不到的奖品。



卢法斯·艾尔巴雷亚

年龄：27 岁 武器：骑士剑

CV：平川大辅

帝国四大名门贵族之一艾尔巴雷亚家的长子，黎恩的同伴尤西斯的异母哥哥。同时也是贵族派的中心代表兼托鲁斯士官学校的常任理事之一，被革新派当做头号目标看待。为了让帝国回到“贵族支配平民”的原有姿态而与四大名门之一凯恩公爵一起联手，成为贵族联合军的“总参谋”，意图掌握帝国全土。



导力摩托的装饰定制

在前作里只是在剧情里登场的导力摩托将在本作里能够让玩家自由使用，同时还新加入了导力摩托的装饰要素。在游戏里通过入手与导力摩托有关的一般书籍或杂志，就能够改变导力摩托的外表。



预约特典 DLC

目前在官网正在召开根据预约数来提升预约特典 DLC 内容容量的活动，目前进行到第三等级，第三等级里值得关注的就是由人气绘师 VOFAN 为亚莉莎绘制的 DLC 服装。顺便一提的是第四等级里会有黎恩“见不得人的服装”，第五等级里有亚莉莎“见不得人的服装”，活动截止至发售日当天。



©2014 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

从本作公开到现在已经过去了八个月，时至今日 BNGI 才把遇敌方式公开，半无缝的战斗在《传说》系列”19 年的历史里可谓是有着划时代的意义，从之前生放送公布的影像来看完成度已经很高了，期待实际玩到游戏时能亲自体验一下这份惊喜。新角色马尔多兰请来了小山茉美来为其配音，不过人设绘师尚未公开。地图行动系统让人不由得想起差不多有五年未出现在新作里的“魔法戒指”，本作的解谜要素看来是不会少了。

文 秋沙雨　美编 NINA

热情传说	BNGI	角色扮演
PS3 テイルズ オブ ゼスティリア		日版
发售日未定	人数未定	对应年龄：未定
售价未定		

新闻资讯 NEWS & EVENTS



马尔多兰

CV：小山茉美
性别：女性 身高：172cm

拥有“苍之女武神”别名的海兰德王国骑士，其威名甚至连敌国的罗兰斯帝国都如雷贯耳。她身兼培养骑士的指导骑士与军事顾问两职，同时还是从小教导艾莉夏枪术的老师，也是唯一一个支持着在王国里被孤立的艾莉夏的存在。也因此，对艾莉夏来说她不仅仅是武术的老师，同时也还是自己的“目标”。



前线狙击

民众眼中的“导师”

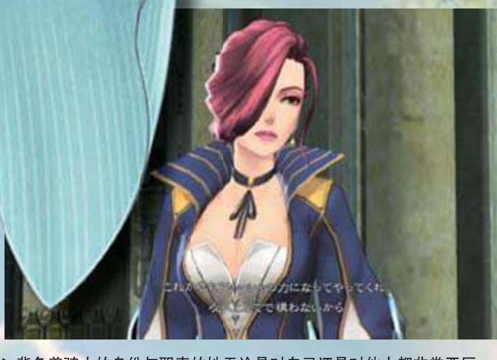
对于民众们来说，导师是传说中无人不知无人不晓的救世主。尤其是在现在这么一个灾害频繁的“灾厄的时代”里，在民间有不少人都翘首等待导师的出现。但是导师所展现出来的强大力量也让民众们望而却步，对于没有灵应力的一般人来说，导师的力量就是和凭魔一样的“异常现象”。



▼导师史雷发挥出的一瞬间就能够让地形产生变化的力量造福于民众的同时也让他们产生恐惧。









▲▶背负着骑士的身份与职责的她无论是对自己还是对他人都非常严厉。

©いのまたむつみ©藤島康介©BANDAI NAMCO Games Inc.

地图行动系统

地图行动系统是玩家在地图上移动时对障碍物、机关或者地图上的敌人进行干涉的系统。在"《无尽传说》系列"里的地图行动系统基本都仅限于攀爬和从高处跳下，而在《热情传说》里，地图行动系统的要素变得更加丰富起来。而且随着剧情的深入，玩家还能够借助天族同伴的力量来让地图的冒险变得更加有趣。如果在恰当的时机里攻击地图上的敌人的话，还能够在有利于我方的情况下进入战斗。



史雷"挥剑"

▲挥舞剑来斩断蜘蛛巢或者树丛。

莱拉"白银之焰"

▼当莱拉成为同伴时能够使用，可以用来解除迷宫里的机关。





米库里欧"灵雾之衣"

▲当米库里欧成为同伴时能够使用，玩家可以在大地图上展开骗过敌人视线的防护罩，虽然移动速度会变慢，不过能够躲过敌人的视线，在有利的情况下进入战斗是不可多得的优点。

▼当艾多娜成为同伴时能够使用，可以破坏堵住道路的岩石。

艾多娜"巨魁之腕"





德泽尔"瞬转之迅"

▲当德泽尔成为同伴时能够使用，可以向前方进行瞬间移动，哪怕身在山崖边，只要在一定距离内有落脚点的话也能够瞬移过去。

同行角色





当玩家的队伍里有同行的角色，史雷就会成为队伍的领头人，同行角色则会跟在史雷身后移动。在地图上移动时史雷还能够与该角色进行交谈，交谈的内容有与主线相关的话题，以及一些日常谈话等。目前在官网公开的图片和影像里同行角色都只有艾莉夏，暂时还不知道无法被常人看到的天族成员们能否成为同行角色，不过在前段时间官方推特公开的屏摄图片里有一张截图是米库里欧跟在史雷身后的图，天族成员能够成为同行角色的可能性很大。

真实地图战斗

《热情传说》的战斗进入方式与历代作相比有很大的变化，玩家与大地图上的敌人接触时就会进入战斗，战斗时的场地即为两者接触时的背景，不过战斗结束时的结算与战后对话依然保留了下来，从战场切换回大地图时依然有一瞬间转暗，所以本作的战斗进入形式只能算是"半无缝"式。

既然是直接以大地图作为战斗场景，那么大地图的地形将会对战斗产生一些影响。





在威威亚水道遗迹里的战斗是直接踩着水进行的，不过水道遗迹里的通道很多，在狭窄通路里的战斗对于习惯了大场景战斗的玩家们来说也许会有些不适应。



在雷克比罗高地的战斗则比较容易受到高低不平的地形影响，因高度不同所以敌人或我方的攻击达不到对方的情况在系列历代作里也不是没有出现过，这时候就要靠玩家们想办法用技术来弥补这一差距了。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



角色：宇宙人&焰
出自：《闪乱神乐2 真红》

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

闪乱神乐2 真红
闪乱カグラ2 真红



3DS

20

■Marvelous ■动作
■2014年8月7日 ■日版

[游戏简介] 经历了两部补完性质的作品之后，“《闪乱神乐》系列”继续贯彻卖肉到底的精神推出了正统第二作，本作继承了各种绅士要素的同时，加入了双人合作模式，并且对应网联功能，以及对抗大型BOSS的妖魔战斗。此外还有生存模式和限定条件任务，供玩家挑战。



本作的表现较为令人失望，从原来的横版改成了可以全方位移动的模式虽然是3DS版的一次进化，但居然不能调整视角，导致某些时候经常被视角外的敌人偷袭。锁定敌人之后还会经常打空，爽快感大跌。主线流程单调重复，BOSS战也比较简单无脑，使整部作品充斥着快餐游戏的味道。

作为一款绅士向的游戏，本作的素质还算不错。画面表现差强人意，好在游戏本身鲜艳的色彩弥补了建模上的不足。本作的系统改变比较明显，削减属性类别后取消了像阴乱和阳乱这些元素。新增的组队战以及摄影等模式明显是为了更好地服务男性玩家，颇具特色的BGM是个亮点。

游戏的画面不错，人物及场景建模都比较精致，整体战斗体验流畅，招式华丽手感爽快，而且不会有明显的掉帧现象出现。摇乳爆衣仍然是本作最大的噱头，丰富的角色造型对于系列玩家来说有不小的杀伤力。**不过游戏的流程较短，并且在一些BOSS战中采用了固定视角的3D战斗形式，体验上难以恭维。**

塞尔达无双
ゼルダ无双



Wii U

热血推荐 24

■Koei Tecmo ■动作
■2014年8月14日 ■日版

[游戏简介] 本作是《无双》小组与《忍龙》小组第一次合作制作的《无双》，也是任天堂第一方游戏里的第一个《无双》，无论是操作性还是收集要素都可圈可点，充满趣味性的舞台设计以及层出不穷的小捏他都能够博得玩家们一笑。顺便一提的是本作里真的能“割草”。



作为一款《无双》，本作无论是操作手感还是同屏人数都非常出色，虽然可操作角色不多，但是每个角色的操作都有各自的特点。传奇模式的战斗和剧情都非常具有原作特色，大型BOSS的攻略方法非常还原原作。冒险模式的收集要素要比传奇模式多很多，很有耐玩性。遗憾的是角色对话没有语音。

本作表现令人惊艳，虽然目前可用的角色不多，但每个角色都有丰富的招式以及变化性，足以让玩家耗费大量时间研究。同屏人数非常多，能让玩家们感受到“割草”的快感，可收集要素和大量的辅助系统也让游戏的丰富程度得以提高。遗憾的是重复度较高，且对话没有语音让人难以代入。

画面、帧数均可接受，读盘和重试的速度更是令人满意，不过缺少语音让玩惯《无双》的人觉得很不自在。**游戏较好地结合了两个系列的特色，很多《塞尔达》经典元素被巧妙融合到游戏各处。**不过类似初代《塞尔达》的冒险模式更像一个噱头，可使用角色偏少也是个硬伤。

暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版
Diablo Ⅲ: Ultimate Evil Edition



PS3/PS4/X360/XOne

热血推荐 24

■Blizzard Entertainment ■动作角色扮演
■2014年8月19日 ■美版

[游戏简介] 本游戏包含《暗黑破坏神Ⅲ》原版以及资料片《夺魂之镰》，增加冒险模式、新职业圣教军等，甚至重新设计巅峰等级系统。主机版特有连杀、场景毁坏和陷阱奖励，以及学徒模式、邮件功能和礼物掉落，而前作的玩家还能将存档跨平台继承到“终极邪恶版”中继续游玩。



无论是分辨率及帧率的提升，还是连杀及场景奖励的引入，都能让玩家更加投入地爽快杀怪，伴随传奇掉落的礼物也颇有新意。可惜部分范围技能使用手柄难以定位，技能和物品界面的操作没有改进，较为不便。如果没玩过PC版且不介意没有中文，可以离线的主机版绝对是不二之选。

对比PC版，本作的画面感觉比PC版最高配置还要优秀，而且家用机版的帧率还更为稳定。相比前作，故事模式不仅增加了剧情第5章，还增加了全新职业圣教军，而涅法雷姆秘境、赌博等系统也让游戏增色不少。家用机版的一大好处，是可以通过邮寄交易装备，诸如职业套装4缺1的情况可以轻松解决。

登录次世代平台后，本作除了画面的大幅度强化外，最为明显的进步就是读盘时间快了不少。帧数也很稳定，即使同屏对抗大批敌人也不会出现明显掉帧。次世代版降低了部分奖杯/成就的难度，而且新增了连杀奖励系统。能够继承存档对于老玩家来说非常友好，没有中文版依旧是不小的遗憾。



突破时空的勇者神话

《塞尔达无双》幕后谈

文 阿修罗
编 秋沙雨
美编 心の永恒

诞生

如果不是官方自己公布，相信很少有玩家会把《塞尔达传说》和《无双》两个风格如此迥异的作品联系到一块儿去。而当我们将游戏拿到手并亲自体验之后才发现，两部名作的要素竟然真的很好地融合在了一起。

"塞尔达无双" 最初的构想是由 Team NINJA（《忍者龙剑传》开发组）的项目主管早矢仕提出的。当时他向身为 Koei Tecmo 副总、同时也开发 "《无双》系列" 的 ω-Force 开发组负责人鲤沼久史提出，开发一款以任天堂角色为核心的《无双》。由于 Koei Tecmo 在这之前已经与 Bandai Namco 合作制作了《高达无双》、《北斗无双》和《海贼无双》等动漫跨界作品，并且取得了一定成绩，所以 "以任天堂角色为核心的《无双》" 显然是一个很好的题材。由于早矢和鲤沼两人都是《塞尔达传说》的粉丝，所以最终主题被固定为《塞尔达无双》。

当《塞尔达无双》的企划案递交到任天堂时，早矢和鲤沼用《海贼无双》来向《塞尔达传说》现任系列总制作人青沼英二解释游戏成品应有的样子。这一阶段正是青沼英二在思考系列未来转型方向的时候，他一直希望能够改变系列中一些已经固化的 "传统" 要素。青沼英二非常认可《塞尔达无双》的企划，他希望这款作品会是一款 "动作性特别强的塞尔达传说"。企划立案后，ω-Force 负责游戏主体开发，而早矢仕的 Team NINJA 则协力开发游戏中的一对一 BOSS 战斗部分，青沼英二则继续担任本作的顾问。Koei Tecmo 社长襟川阳一对本作的信心也很强，甚至表示希望游戏可以卖到 100 万套的销量。

2013 年 12 月 18 日召开的 Nintendo Direct 网络直面会上，岩田聪正式公布了《塞尔达无双》。2014 年 8 月 14 日，游戏在日本地区率先发售，9 月下旬将在欧美地区上市。



*本文部分内容参考了维基百科 "塞尔达传说" 辞条，及官方设定集《海拉尔历史 塞尔达传说大全》

历史

虽然《塞尔达无双》对于“《塞尔达传说》系列”来说属于外传作品、不归于正史，但由于当中涉及了多部重要作品，所以本文中还是会简要介绍一下这个系列的历史。

第一款《塞尔达传说》于1986年2月21日作为FC磁碟机系统首款游戏发售，当时游戏包装及标题画面的正式名称为《THE HYRULE FANTASY 塞尔达传说》。算上之前公布的正在开发中的最新作，系列一共有20部正式作品。(不包括Virtual Console的数字复刻、卫星通信版及光枪游戏《林克的弓弩训练》，但包括使用了新技术的《时之笛3D》和《风之杖HD》。这20部作品中，共有《时之笛》、《风之杖》和《天空之剑》3部作品获得了日媒的满分评价，其中《时之笛》更是在全世界范围内获得了一致的高评价。

初代《塞尔达传说》的游戏类型为动作冒险(官方说法)，但实际上除去没有经验值和等级系统外(系列中仅《林克的冒险》采用)，游戏本身拥有很强烈的RPG要素，所以往往也被归入A·RPG的范畴。按照系列之父宫本茂的说法，《塞尔达传说》“和‘《马里奥》系列’本质上是一样的”。“马里奥”更加偏重动作要素，而“塞尔达”则强调解谜，游戏的重心偏向决定了两个系列各自的特色。从初代延续下来的众多解谜概念一直延续至今，创造了独特的“塞尔达”式谜题，很多游戏都会或多或少地借鉴本系列的谜题设计思路。



“《塞尔达传说》系列”作品一览			
中文译名	日文原名	英文原名	常用叫法 / 英文缩写
塞尔达传说	ゼルダの传说	The Legend of Zelda	初代
林克的冒险	リンクの冒险	The Adventure of Link	林克的冒险
众神之三角力量	神々のトライフォース	A Link to the Past	众神三角、ALTP
梦见岛	梦をみる岛	Link's Awakening	梦见岛
时之笛	时のオカリナ	Ocarina of Time	时之笛、OT/OOT
姆祖拉的假面	ムジュラの假面	Majora's Mask	假面、MM
不可思议的果实 大地之章	ふしぎの木の实 大地の章	Oracle of Seasons	大地之章
不可思议的果实 时空之章	ふしぎの木の实 时空の章	Oracle of Ages	时空之章
风之杖	风のタクト	The Wind Waker	风之杖、WW
众神之三角力量 & 四支剑	神々のトライフォース &4 つの剑	A Link to the Past/ Four Swords	四支剑
四支剑 +	4 つの剑 +	Four Swords Adventures	四支剑 +
神奇的小人帽	ふしぎのぼうし	The Minish Cap	小人帽
黄昏公主	トワイライトプリンセス	Twilight Princess	黄昏公主、TP
梦幻沙漏	梦幻の砂时计	Phantom Hourglass	梦幻沙漏、幻影沙漏
大地汽笛	大地の汽笛	Spirit Tracks	大地汽笛、灵魂车轨
天空之剑	スカイウォードソード	Skyward Sword	天空之剑、SS
众神之三角力量 2	神々のトライフォース 2	A Link Between Worlds	众神三角 2、ALBW

*本文中译名以日版标题为准。
*本文中以常用叫法指代具体作品，下文中不再列举标题全称。

剧情



就像所有早期经典游戏一样，“塞尔达”每作的剧情大纲都十分简单，概括说来就是魔王复活、公主遇难、勇者救世界。当然，后期作品的故事更加复杂，当中加入了更多的细节描写和人物刻画，角色也不再是单纯的好人坏人，玩家可以从更多侧面了解每个主要角色、甚至城镇NPC的故事。

虽然游戏的标题是《塞尔达传说》，但是和所有外行人理解的完全不同的是，玩家实际操纵的是一个名为“林克”的少年。“塞尔达”是游戏的女主角——大部分作品和马里奥的碧奇公主一样，是被掳走/封印/石化/囚禁/变成幽灵、需要林克去拯救的重要人物，也是让林克踏上冒险旅途的最主要契机。

系列虽然已经推出了近20部作品，而且每部作品里都有林克、塞尔达以及其他一些相同的要素，但基本上其中大部分都是独立作品，在剧情上并无直接的联系。除《塞尔达传说Ⅱ 林克的冒险》、《众神之三角力量2》标注了“2”表示为直接续作外，只有时之笛和假面、风之杖和梦幻沙漏中的林克、塞尔达是同一个人物，其他作品中都是子孙或者转生的关系。(时之笛和风之杖的林克属于转生关系。)

之所以这样设定，是因为身为系列之父的宫本茂并不希望通过角色设定来限制发展的可能性。但是后出的作品中往往会有一些内容暗示着与前作的种种联系，所以多年以来热爱这个系列的玩家们给所有作品按照时间轴整理出了一张历史事件表——当然，这并不是官方承认的设定。2011年12月21日，任天堂出版了一本名为《海拉尔历史 塞尔达传说大全》的官方设定集，首次以官方态度公布了系列年表，这张年表中的时间轴与早先玩家整理的略有出入。但是，官方同时表示：此年表仅收集了目前已知的、“被认为是真实的”情报，仍有很多未知的秘密隐藏在历史中，而且还会有很多重大事件会发生；这些秘密和事件会随时影响到年表的变动。这其实是在说，惟一正确的塞尔达历史是并不存在的，续作的设定不会因为这个“官方”年表而受到任何限制，仍然可以自由发挥。“官方”年表存在的最大意义，就是让玩家们可以从时间顺序大致了解现有的整个系列的故事大纲。

海拉尔历史年表

时期	作品	事件
女神与勇者的传说		
创世期		三女神创造了大地与天空
		拥有三女神万能之力的黄金圣三角传给了人类
女神海利亚时代	天空之剑	争夺圣三角的古代大战爆发
		女神海丽亚将幸存的人类和大地提升到天空
		率领魔族争夺圣三角的邪恶存在被封印
		海利亚为了使用圣三角之力彻底封印邪恶而转生
天空时代		天空人林克为了拯救塞尔达而前往下界
		作为海利亚转生的塞尔达引导林克返回过去
		林克使用退魔剑击败了被封印者
		塞尔达和林克开始在大地上生活

时期	作品	事件
		女神与勇者的传说
神之力时代	小人帽	小人族的古夫夺取了塞尔达公主的神之力变为风之魔神
		林克使用小人族圣剑四之剑击败并封印了古夫
	四支剑	风之魔神古夫复活
		林克使用四之剑分身成 4 人并再次将古夫封印
时之英雄时代	时之笛	海拉尔王国统一战争爆发
		大盗贼加农多洛夫觊觎圣三角之力而篡夺海拉尔王国
		塞尔达公主委托少年林克寻找进入圣地的钥匙
		林克在时之神殿拔出退魔剑开启了通向圣地之门
		加农多洛夫入侵圣地夺取力量之圣三角
		加农多洛夫化身魔王加农统治了海拉尔王国
		圣地被魔王加农污染变成黑暗世界
		7 年后被封印了时间的少年林克觉醒成为时之勇者
		林克打败了魔王加农用圣三角之力变成的魔兽加农
		林克用退魔剑将力量之圣三角和魔王加农一起封印
		塞尔达公主使用时之笛将青年林克送回七年前
		林克返回过去时勇气之圣三角得到了解放

分歧点 C		时之勇者回到过去
		风之勇者与新世界
勇者不在的时代		魔王加农再度复活
		海拉尔王国和魔王一起被封印在海底
		世界变成了大海原
大海原时代	风之杖	几百年后魔王加农又一次复活
		林克为了拯救妹妹而踏上旅程
		林克与会说话的龙舟赤狮子王组成搭档
		帮助林克的海盗船长泰特拉正是塞尔达公主
		赤狮子王的真实身份是海拉尔王
		林克集齐了 8 块碎片修复了勇气之圣三角
		风之勇者诞生
		林克和塞尔达协力击败了魔王加农
		海拉尔王使用圣三角之力封印了魔王
大航海时代	梦幻沙漏	林克和塞尔达开始出发寻找新世界
		遭遇幽灵船后误入海王的水域
		塞尔达被梦幻魔神贝拉姆石化
		海王化身神秘老人协助林克击败了贝拉姆
海拉尔重生时代	大地汽笛	林克和塞尔达找到了新世界
		塞尔达建立了新的海拉尔王国
		魔王马拉杜肆虐海拉尔王国
		光之神将马拉杜封印在王国中心的神之塔内
		一百年后坏大臣奇摩罗鬼企图复活马拉杜
		当代塞尔达公主的灵魂与肉体分离
		塞尔达公主的灵魂与火车司机林克组成搭档
		塞尔达与林克阻止了马拉杜的复活

分歧点 B		林克回到七年前警告塞尔达公主不要开启通向圣地之门
		黄昏领域与勇者的末裔
时之英雄时代	假面	返回过去的林克被这个时代的勇气之圣三角选中
		塞尔达将圣地钥匙之一的时之笛交给林克
		林克接受委托将时之笛带去加农多洛夫无法找到的地方
		旅行途中林克受到袭击并被带上奇怪的面具
		林克来到三日后就会别月球毁灭的塔尔米娜地方
		林克阻止姆祖拉的假面的阴谋
黄昏时代	黄昏公主	魔盗贼加农多洛夫被处刑
		古代贤者无法杀死被力量之圣三角选中的加农多洛夫
		贤者们用黄昏魔镜将加农多洛夫封印在了黄昏国度
		加农多洛夫依靠圣三角之力称霸了黄昏国度
		赞特在加农多洛夫的支持下篡夺了黄昏国度的王位
		篡位王赞特开始将黄昏国度与光之国度融合
		黄昏公主米多娜被赞特诅咒变成异形并逃到了光之国度
		时之勇者的后裔林克在被侵蚀的黄昏领域中变成了狼
		米多娜与林克组成搭档
		米多娜与林克修复了黄昏魔镜进入黄昏国度
		篡位王赞特被打败但是魔王加农已在光之国度复活
		林克与塞尔达联手使用光之矢击败了魔王加农
		力量之圣三角离开了加农多洛夫
		米多娜恢复真身并重返黄昏国度
		黄昏魔镜被米多娜破坏
暗影时代	四支剑＋	几百年后加农多洛夫转生
		加农多洛夫盗取了神器三叉戟和黑暗魔镜
		加农多洛夫复活了被封印的风之魔神古夫
		林克找到了四之剑并彻底消灭了古夫
		加农多洛夫变身为魔王加农
		林克使用四之剑封印了魔王

分歧点 A		时之勇者在与魔王加农的决战中失败
		海拉尔王国的没落与最后的勇者
光与暗的时代	众神三角	七贤者将魔王加农封印在被污染的圣地
		加农诱使人类前往圣地寻找圣三角
		被污染的圣地作为黑暗世界越来越强大
		海拉尔王命令七贤者彻底封印圣地入口
		祭司阿古尼姆复活了魔王加农
		林克靠退魔剑在黑暗世界击败了魔王加农
		林克将加农的力量之圣三角交回塞尔达手中
	众神三角 2	平行世界罗拉尔的逆三角被破坏
		罗拉尔的平衡崩坏并变成了黑暗世界
		希尔达公主计划夺取海拉尔的圣三角
		罗拉尔的祭司瑜伽复活了魔王加农
		觉醒了勇气之圣三角之力的林克击败了瑜伽
		林克和塞尔达用圣三角之力复原了逆三角
		罗拉尔重现光明
	大地之章 / 时空之章	双子巫婆企图复活魔王加农
		林克击败了不完全复活的加农
	梦见岛	返回海拉尔途中的林克遭遇了海难
		林克进入了风鱼的梦中世界
黄金时代		海拉尔皇家依靠圣三角之力迎来了繁荣期
没落时代		塞尔达公主一世被兄长用魔法陷入长眠
		勇气之圣三角的下落从而失传
		海拉尔皇家开始没落
	初代	魔王加农复活并夺取了力量之圣三角
		当代塞尔达公主把智慧之圣三角分成 8 个碎片
		林克集齐碎片并使用圣三角之力击败了魔王
	林克的冒险	加农余党企图利用林克作为牺牲复活魔王
		林克开始接受勇气之圣三角的试炼
		林克使用圣三角之力唤醒了塞尔达一世
		和平重新回归海拉尔

虽然并不存在“唯一正确”的塞尔达历史，但至少有几个重要大事件的时间点我们是可以确定的。

迄今为止，排在时间轴最前面的是“天空剑”。本作故事描述了退魔剑的诞生、塞尔达的身世以及海拉尔王国的建国史、海拉尔纹章的来历。“时之笛”是系列的中心点，时间轴在该作分裂成了 3 条不同的路线。而目前为止在时间上排在最后的是“林克的冒险”，这也是为了呼应该作宣传时所用的“林克最后的冒险”的宣传口号。

这里需要着重说明一下的就是“时之笛”这个分歧点。“时之笛”的主线故事是这样的：

塞尔达公主发现大盗贼加农多洛夫企图染指海拉尔皇家保管的圣三角，于是向神灵乞求能够出现一名勇者来阻止加农多洛夫的阴谋。生长在森之精灵一族中的少年林克得到了德库大叔的启示，在妖精娜薇的帮助下与塞尔达相见。塞尔达委托林克找到打开通向圣地之门的钥匙，以阻止加农多洛夫。但就在林克完成任务顺利返回时，加农多洛夫发动政变，掳走了塞尔达公主。被带走前，塞尔达将时之笛留给了林克。为了救出塞尔达公主，林克前往时之神殿，拔出退魔剑并打开了通向圣地之门。但是由于退魔剑威力太大，少年林克的身体无法承受其力量，导致其时间被封印。此时加农多洛夫潜入圣地，找到了藏在这里的力量之圣三角。获得圣三角之力的加农多洛夫化身魔王，统治了整个海拉尔



王国。七年后，林克身上的封印被解除，已长大成人的他被勇气之圣三角选中，成为了时之勇者。而一直以来潜伏在暗处的塞尔达公主则以希克的身份暗中帮助林克，在最后决战中击败了魔王加农，并用退魔剑将其封印。战斗胜利后，塞尔达公主使用时之笛的力量将林克送回了七年之前。

分歧点A的条件是，在最终决战中时之勇者败给了魔王加农，海拉尔王国走入了最黑暗的一条历史线。这条历史线包括了“众神三角”两部、“大地之章”与“时空之章”、“梦见岛”、初代和“林克的冒险”。这条历史线中海拉尔皇家逐渐没落，影响力大不如前。

分歧点B和C的条件是，塞尔达公主将时之勇者送回了七年前，这使得时间轴分成时之勇者回去的历史线，以及没有了时之勇者历史线。

时之勇者返回过去，警告塞尔达公主不要开启通向圣地之门，这样就阻止了加农多洛夫获得力量之圣三角，从而成为分歧点B。这条历史线包括“假面”、“黄昏公主”和“四支剑+”。

分歧点C的历史线中，由于时之勇者离去，当魔王加农再度复活时，人们只好向众神乞求。最终导致众神发动大洪水，将魔王以及海拉尔王国都封印在了大海原之下。这条历史线包括“风之杖”、“梦幻沙漏”和“大地汽笛”。

名词

正像前文说的，官方本身也不是非常在意各个作品之间在时间设定上的一些细微差异甚至矛盾。因为任天堂一直以来都强调每部作品都是独立的、让玩家可以体验到完整的乐趣，只要能满足这一点，其他都是无伤大雅的。所以无论是玩家“脑补”的还是官方公布的“年表”，都只具有参考价值。

对于玩家来说，更需要在意的是，系列在一些关键物品、世界观上的设定。所以，这一节的重点就是“关键词”。



圣三角

トライフォース、Triforce，由3个黄金三角形组成的大三角，国内一般称为“三角力量”。虽然游戏文案中多以片假名形式出现，但近年来的作品中也有明确使用日文汉字“黄金**の**大三角”、“黄金**の**圣三角”或用“神**の**力”作为代称的。

圣三角是由创世三女神迪恩、奈尔和弗洛尔留给人类的遗产，分别具有三女神的力量、智慧和勇气的能力。当三枚圣三角集合在一起时，大三角Triforce才算真正完成。接触大三角的人类可以实现一切愿望，因此它又被成为众神留下的万能之力。

在“天空之剑”中，大三角由女神海利亚管理。但是魔族觊觎这万能之力而引发了一场大战，最后女神海利亚不得不把幸存的人类和大地提升到高空以躲避魔族，大三角也被分成三个部分隐藏在各地。而海利亚为了能够通过大三角之力来对抗邪恶，自己也转生成人类——这也是塞尔达的身世来历。“天空之剑”的结局之后，塞尔达创立了海拉尔王国，管理圣三角成为了海拉尔皇室最重要的任务之一。

在系列大部分作品中，力量、智慧和勇气之圣三角的所有者分别是加农多洛夫、塞尔达和林克。《塞尔达无双》中原创的魔女希亚/拉娜被设定为力量之圣三角的保管者，但本作为外传性质，所以不算正式设定。

海拉尔

“海拉尔”这个名词通常指海拉尔王国，或是“塞尔达”所在的这个世界。

作为世界来看，海拉尔是一个地形多变的大陆。除广大的平原外，这个大陆同时具有火山、森林、湖泊、沙漠等多种不同的地形地貌，居住在这里的种族也极其丰富。作为王国来看，海拉尔则经历过多次兴衰灭亡的变故，可谓命运多舛。

海拉尔王国由女神海利亚转生的塞尔达创立，早期居民多是跟随塞尔达从空中大陆Skyloft回归大地的人。这批人拥有比普通人类更尖的耳朵，使用古代的语言，在后世被称为“海利亚人”，他们的语言被称为“海利亚语”。历代塞尔达都出身于海拉尔皇室，自然具有海利亚血统，而主角林克也都属于海利亚人的后裔。

退魔剑

退魔圣剑Master Sword，自从在“众神三角”中登场后就一直是设定中的最强武器，封印魔王的必备武器。

在“天空之剑”中，林克首先得到了由女神海利亚祝福过的女神之剑。在剑中精灵Fi的指引下，他又收集了三女神之炎，最终打造出了退魔剑。“天空之剑”的结局中，林克用退魔剑击败了古代大魔王“终焉者”，并将退魔剑作为镇魔之物留在了神殿之中，Fi也永远地与剑同眠。“时之笛”中，退魔剑同时也是开启通向圣地之门的钥匙，只有符合资格的人才能将其拔出底座。历代作品中，林克都必须使用退魔剑才能击败魔王加农，而其后退魔剑都会作为封印长时间沉睡在人迹罕至的神殿深处，直到下一位勇者将其拔出。

在系列中还有另一把可以打败魔王的剑——四之剑(Four Sword)，登场于“小人帽”、“四支剑”和“四支剑+”。这柄剑由小人族依靠光之力(Force)锻造，同样具有退魔之力。不过四之剑的最大特点是可以将持有人分身成4个同样的人物。四之剑的宿敌是风之魔神古夫，但是在“四支剑+”的最后也封印过那个时代的魔王加农。这里顺带一提，“四支剑”指的是Four Swords，意为四柄宝剑；而“四之剑”是Four Sword，专指小人族打造的这柄剑。

无双

虽然同样是Cross-Over作品，但《塞尔达无双》和《高达无双》《北斗无双》以及《海贼无双》是完全不同的。因为“塞尔达”本身就没有其他那几部动漫作品原作那样丰富的角色数量和所谓经典的剧情桥段可用。所以，《塞尔达无双》采用了完全原创的剧情，使用了全新的故事来撑起游戏。本节中会简要介绍《塞尔达无双》的主线故事，不想被剧透的朋友可以选择跳过哦～



集合了力量、智慧与勇气的万能究极之力圣三角Triforce。围绕着这种力量，善与恶不断地进行着惨烈的战斗。每当奸恶之徒企图染指圣三角、带领魔物侵袭海拉尔王国时，必定会出现一名身着绿衣的勇者。勇者总是会打败邪恶，将和平重新带回海拉尔。

当勇者最后一次打败邪恶时，为了避免灾难再度降临，他将奸恶之徒的邪魂分成了4个碎片，分别封印在了不同的场所。其中3个碎片被送去了时空的另一方，最后的一个碎片则沉睡在圣地的神殿之中，被退魔剑牢牢地封印着。

在那之后又过了很久很久，被后世称为“魔女的争乱”的时代到来了。

在远离市街的森林的深处，海拉尔魔女世代守护着三个圣三角之间的平衡。这魔女拥有极其特别的魔法，使她能够穿越尸空、看到无数人的过去和未来的命运。而魔女唯独注意到了其中一个令人难以忘怀的灵魂。这闪耀着无尽光辉的灵魂的主人，无论在哪个时代都会讨伐魔物，从奸恶之徒手中守护海拉尔。人们将他称为“勇者”。

魔女心中仰慕着勇者，但是不管在哪个时代，勇者的身边总是伴随着美丽的公主。于是，仰慕变成了嫉妒。嫉妒在魔女的心中开始萌芽，这让奸恶之徒有了可乘之机。虽然灵魂被打成了碎片，但这奸恶之徒依然企盼着复活的那一天。

“想要得到勇者的话，就让我助你一臂之力吧！”奸恶之徒在魔女耳边低语。黑暗魔法的力量将魔女心中的善念逐出了体外，而奸恶之徒则悄悄占据了魔女空缺的半边心灵。他的目的只有一个：夺取圣三角之力重新复活，最后统治整个海拉尔王国！

失去了善良之心的魔女成为了奸恶之徒的傀儡，开启了通向黑暗世界的“转生之扉”，将来自各个时代的魔物召唤到了海拉尔，令王国陷入了前所未有的大危机之中。

面对魔物的大军，塞尔达公主亲自率领大军出征。但是魔物的数量实在太过庞大，无论怎么杀都杀不完，连塞尔达公主自己也陷入了敌人大军的包围之中。

这时，一名叫作林克的训练兵挺身而出。即使拿的只是训练用的武器，林克还是表现出了强大的力量，面对敌方大将瓦尔伽化身的火龙也丝毫不退缩。眼见瓦尔伽被击退，敌方的魔法师维兹罗召唤出了巨大的魔兽，向海拉尔城步步逼近。林克与海拉尔的士兵们一起奋战，最后成功击杀了魔兽。但是，维兹罗则趁机夺取了海拉尔城，塞尔达公主下落不明。

亲卫队长因帕目睹了林克在战场上英勇奋战的身姿，从他身上感觉到了不可思议的力量。她将传说中代表勇者的绿色战衣交给了林克，让他去寻找塞尔达公主的下落。为了拯救海拉尔和塞尔达，林克与因帕一起，率领着海拉尔的士兵一同踏上了旅程。

在寻找塞尔达的过程中，林克和因帕又遇到了两名新的同伴——自称希卡一族幸存者的希克，以及白衣魔女拉娜。从拉娜口中众人得知，操纵着魔物大军的人，正是居住在魔女之谷的坏魔女希亚。希亚为了夺取圣三角、统治整个世界而向海拉尔王国发动了攻击。



为了关闭召唤魔物的“转生之扉”，并打倒坏魔女希亚，林克等人率军攻入了魔女之谷。但是希亚早就在祭坛上设下了陷阱等待着众人。

自古以来，魔女持有力量之圣三角，勇者持有勇气之圣三角，而海拉尔公主则持有智慧之圣三角。当三个圣三角集合在一起时，黄金的大三角就会发挥出究极之力。希亚设下陷阱，从勇者林克手中夺取了勇气之圣三角，而希克隐藏着的智慧之圣三角也被夺走！获得了大三角之力的希亚撼动了时空，打开了巨大的“转生之扉”，不仅召唤出了更多来自异世界的魔物，甚至将异世界的一部分直接召唤到了海拉尔。封印在异世界中的奸恶之徒的3个灵魂碎片也因而得以解放。

为了防止事态进一步恶化，林克等人决定兵分三路，分别前往“神话的大地”、“黄昏的大地”和“天空的大地”。他们必须尽早关闭转生之扉，才能阻止更多魔物涌入海拉尔。

林克独自前往“天空的大地”空中大陆Skyloft，在那里得到了天剑精灵Fi的帮助。两个人合力击败了企图突破封印之地前往海拉尔的被封印者，关闭了这里的“转生之扉”。拉娜在“黄昏的大地”与黄昏公主米多娜、昆虫公主扬羽联手，击败了黄昏国度的篡位王赞特，也成功关闭了“转生之扉”。因帕和希克前往“神话的大地”，阻止了哥隆族长达尔尼亚和佐拉族公主鲁特之间的纠纷，并得到了两人的协助。在水之神殿，众人遭到了“塞尔达公主”的袭击。这其实是魔法师维兹罗的阴谋，幸好真实之镜揭露了对方的真面目。而希克也在此时向众人表明了自己的真实身份——原来她真是塞尔达公主为了掩敌人耳目而假扮的。在关闭了这里的“转生之扉”后，塞尔达等人再度与林克相会。而此时拉娜向众人表明，自己实际上并不是希亚的同族，而是被奸恶之徒赶出来的海拉尔魔女的善良之心，与希亚原本是一体的。

众人从拉娜口中得知，这个奸恶之徒真是过去被勇者封印的大魔王加农多洛夫。与此同时，获得了3个灵魂碎片的加农多洛夫脱离了希亚的体内，企图夺取希亚手中的圣三角。但由于最后一个灵魂碎片尚未解除封印，加农多洛夫反而被希亚摆了一道，被“转生之扉”送去了另一个时空。但是在争斗过程中，希亚也不得不释放了智慧和勇气的圣三角以免被加农多洛夫夺走。被释放的圣三角重新回到了塞尔达和林克那里。

由于没有加农多洛夫的操纵，希亚心中对勇者和全部圣三角的欲望更加强烈了。她进一步加进了针对海拉尔王国的攻势。为了打败魔女希亚和加农多洛夫，塞尔达决定让林克接受圣剑的试炼——只有退魔剑Master Sword才能够对抗复活的加农多洛夫。在伙伴们的帮助下，林克最终完成了试炼，得到了最强大的退魔剑成为了真正的勇者，击败了魔法师维兹罗。对自己和退魔剑之力过于自信的林克向魔女所在的精神宫殿发动袭击，却被自己内心的黑暗面所包围。在伙伴们的支援下，林克终于认识到单纯的力量并不是真正的强大。意识到自我弱点的林克战胜了自己的黑暗面，完全发挥出了退魔剑的能力，击退了希亚和随后带着大军赶来的加农多洛夫。

随后，林克等人乘胜追击，再次攻入魔女的大本营。这一次，林克在退魔剑和伙伴们的带领下，终于将希亚彻底击败了。因为嫉妒之心而走上邪道的希亚最终倒在了拉娜的怀中，同样爱慕着林克的拉娜并没有因为嫉妒而失去自我，而是默默地在背后支援着他。战斗结束后，拉娜再次打开“转生之扉”，将来自异世界的大地送回了原来的时空。米多娜、Fi等人也完成了任务，各自回到了自己的世界。海拉尔终于又一次恢复了和平。

但是，由于林克拔出了退魔剑，原本封印着的加农多洛夫的最后1个灵魂碎片终于再次被释放了。集齐了4个灵魂碎片的加农多洛夫终于以完全体复活于世。他将徘徊在黑暗中的篡位王赞特以及魔族长基拉希姆的灵魂召唤到了海拉尔，并把他们收为了自己的部从。得到助力的加农多洛夫在盖尔德沙漠地区开始了势力扩张，不断壮大着自己的魔物大军。

当魔物大军的规模达到了加农多洛夫的要求之后，他终于开始着手实施夺取圣三角和整个海拉尔的计划。他首先将目标定在了魔女拉娜所拥有的力量之圣三角上。在远古的神话时代，力量之圣三角的所有者正是加农多洛夫。所以他首先要做的就是夺回属于自己的东西。面对魔物大军，拉娜决定暂时撤退，而来自海拉尔的援军也在此时赶到。但最终加农多洛夫还是击败了海拉尔的援军，并成功地夺取了力量之圣三角。接着，在海拉尔平原的决战中，他又夺取了林克和塞尔达的圣三角。

得到了全部的圣三角之后，加农多洛夫一面加紧了对海拉尔的攻势，一面却为准备更大的阴谋而隐藏起了自己的身影。得知这一消息的林克和塞尔达决定向敌人的大本营发动突袭。在与赞特和基拉希姆的激战中，米多娜等人再度穿越时空前来相助。海拉尔军终于得以消灭了加农多洛夫的魔物大军。但此时，加农多洛夫却潜入了海拉尔城，利用魔力将其变成邪恶的加农城。加农城进一步放大了加农多洛夫的魔力，让海拉尔大军难以招架。众人只好勉强拦在加农多洛夫面前，林克乘机迂回到加农城侧面，重新夺回了城堡。失去了加农城的加农多洛夫虽然比之前弱了一些，但依旧是强劲的对手。众人将其团团围住，连番攻击才将其击败。

但是加农多洛夫在最后关头发动了圣三角之力，把自己变成了巨大的魔兽。魔兽加农拥有难以想象的力量，可是巨大的身躯却让他失去了之前的灵活。此时，塞尔达公主在海拉尔城中向众神祈祷，林克手中的光之矢发出了无尽的光芒。在众人的共同努力下，光之矢终于贯穿了魔兽加农头部的宝石，将它打倒在地。失去控制的圣三角脱离了魔兽加农的身体，重新回到了林克、塞尔达和拉娜手中。三人协力召唤出了黄金的大三角，用众神之力再度将加农多洛夫封印在了圣剑神殿的深处。在塞尔达的帮助下，林克将退魔剑重新插回了台座，完成了最后的封印。

和平重新回到了海拉尔，米多娜等人也各自返回了自己的世界。魔女拉娜隐藏起自己对林克的爱慕，重新回到了远离人群的魔女之谷，默默地祝福着勇者与公主，以及整个海拉尔的未来。

道具



说到《塞尔达传说》，其最核心的系统就是丰富多彩的道具。道具对于"塞尔达"来说，不仅仅是辅助玩家游戏的工具，更是与游戏中的谜题、战斗等核心部分息息相关。《塞尔达无双》也同样继承了系列特有的这个要素。除了林克本身的剑盾套装、哥隆族长达尔尼亚的大锤等作为基础武器得以保留外，原作中的一些经典道具也被武器化，比如风之杖等。而弓箭、爆弹、飞抓、回旋镖等也以副武器的形式出现，让本作的战斗风格与历代“无双”有着很大的区别。初次以外，还有一些经典道具也徽章的形式（本作的角色能力成长系统）得到了再现。

本节中，我们就会介绍一下其中部分经典道具。

圣三角

魔杖

能够施放火焰魔法的特殊魔杖，林克的第二武器。

武器原型来自初代，并在系列中多次出现，通常需要消耗魔法力才能够使用。

力量手套

使用大铁球进行攻击的超级手套，林克的第四武器，需要在冒险模式中解锁。

武器原型出现在多部作品中，效果是令林克举起更重的石块等。本作中的力量手套自带任天堂经典形象汪汪太，曾在“梦见岛”登场。

大妖精

林克的第五武器，需要在冒险模式解锁，效果是——大妖精亲自上阵作战。

本作中的大妖精形象来自“时之笛”，和原作一样多次帮助林克完成任务。只是这个版本的大妖精品味实在堪忧……

风之杖

风之杖在本作中是塞尔达的第二武器，需要在冒险模式中解锁。

武器原型来自“风之杖”，是该作的核心道具。林克在该作中可以使用风之杖操纵风向，并引发各种奇迹。

大树

拉娜的第二武器，可以召唤出德库大树等树之精灵作战。

武器原型是在“时之笛”、“风之杖”和“天空之剑”等作品中登场的德库大树。

竖琴

希克的主武器，可以演奏出不同属性的魔法之歌。

武器原型是在“时之笛”中登场的希克所使用的魔法竖琴，希克用此竖琴教会了时之勇者林克各种魔法之歌。

魔法具

佐拉族公主的主武器，带有鳞片的魔法道具。

武器原型是“时之笛”中出现过的特殊道具佐拉的鳞片，通常林克在得到了佐拉的鳞片后才能潜水。

天剑

Fi 的主武器，自身变化而成的女神之剑。

武器原型就是“天空之剑”中的女神之剑，Fi 是女神之剑的剑中精灵。女神之剑在原作最后进化成了退魔剑。

徽章类

柯基里之剑

用于角色连击动作成长的徽章。原型是“时之笛”中林克最初得到的木剑。

掘土手套

习得此徽章后即使敌人防御也能够造成伤害。原型是“天空之剑”中登场的道具，使用后可以挖开特定的地面以发现隐藏物品或道路。

迪恩之炎

习得此徽章后必杀技（无双）能量积攒速度会提升。迪恩之炎在“时之笛”中是强力的火焰魔法，在“天空之剑”中是打造退魔剑的重要材料之一。

浮游靴

习得此徽章后可以令魔力解放的时间延长。原型是“时之笛”中的同名道具，可以增加跳跃力及短暂浮空。

鬼神的假面

习得此徽章后可以增加必杀技（无双）槽。原型来自“假面”，该作中林克戴上此假面后可以变身为强大的鬼神林克，拥有可以秒杀最终 BOSS 的超强实力。

空瓶

防御类徽章，习得后可以增加在战斗中恢复体力的次数。系列的经典道具，可以用来装各种恢复药水、妖精，是居家旅行必不可少的物品！

奈尔之爱

防御类徽章，习得后可以减少受到受到攻击时的受创硬直。原型是“时之笛”的无敌魔法。

哥隆之服/佐拉之服

防御类徽章，习得后可以分别降低火与水属性的伤害。原型是“时之笛”中的同名装备，可以令林克在火山地带和水底无限制行动。“黄昏公主”中的佐拉之服的弱点属性是火与冰。

魔法铠甲

防御类徽章，习得后可以分别降低雷属性的伤害。“黄昏公主”中的最强装备，可以消耗金钱来抵消一切伤害，如果金钱耗完则会变成很重的铠甲一无是处。

圣盾/镜之盾

防御类徽章，习得后可以分别降低光与暗属性的伤害。原型的两种盾牌在系列各作中均多次登场，通常都是游戏后期所使用的高级盾牌。

弗洛尔之风

辅助类徽章，习得后可提升攻略要塞的速度。原型是“时之笛”中的魔法，效果是在迷宫中设置快速移动的传送点。

哥隆的腕轮

辅助类徽章，习得后可以增加副武器爆弹的强化时间。原型是“时之笛”中的同名道具，可以让少年林克举起拔起爆弹花和杂草等物品。

机械甲虫

辅助类徽章，习得后可以增加副武器回旋镖的强化时间。原型是“天空之剑”中的同名道具，可以用来搬运特定物品或者远距离开启机关。

光鞭

辅助类徽章，习得后可以增加副武器飞抓的强化时间。原型是“天空之剑”中的同名道具，效果类似“风之杖”版本的勾绳，用于移动或开启机关。



系统介绍

本作是《无双》小组与《忍龙》小组首次合作制作的《无双》部分角色的动作偶尔会出现《忍龙》的影子也是因为这个的原因。本作的可操作角色共有十三人，其中四人是需要在冒险模式里解锁才能够使用，虽然人数比当下的其他《无双》比起来要少很多，但是每个角色的操作都有自己的特点，细心研究便能够发现当中的乐趣。本作的收集主要围绕着心之碎片、心之器以及金甲虫来进行，本期着重介绍传奇模式一周目的收集，大型 BOSS 的攻略方法可参照最下方的 TIPS。

文 秋沙雨　美编 心の永恒

塞尔达无双	Koei Tecmo	动作
Wii U ゼルダ无双		日版
2014年8月14日	本地1~2人，在线1~2人	对应年龄：12岁以上
售价为6463日元		

操作说明

本作的操作分为体感手柄、PAD 手柄两种，Pro 手柄的操作与 PAD 手柄相同，体感手柄的操作需要辅助手柄配合，本文的操作以 PAD 手柄为主。

而游戏体验方面则是分为“《无双》系列”传统操作与“《塞尔达》系列”传统操作两种，无论是《无双》的玩家还是《塞尔达》的粉丝都能够选择自己喜欢的操作方式来体验游戏。

PAD 手柄与 Pro 手柄	体感手柄	功能
Y	挥动主摇杆	弱攻击
X	B	强攻击
B	C	回避
A	A	必杀技
十字键←/十字键→/触屏	十字键←/十字键→	选择道具
十字键↓	②	放大小地图
左摇杆	摇杆	移动
右摇杆	/	视角转换
L/按下右摇杆	十字键↑	注目
ZL	Z	防御/转向角色的正面
R	①	魔力解放
ZR	十字键↓	使用道具
+	+	菜单画面

攻击类型



弱攻击与强攻击

弱攻击与强攻击其实就是“《无双》系列”的普通攻击与蓄力攻击。Y 键对应轻攻击，通过 Y→Y→……→X 的顺序能够使用不同类型的强攻击，强攻击都附带属性效果，在打小 BOSS 或 BOSS 的时候多使用强攻击是非常有利的。



特殊攻击

在传统的“《无双》系列”里各角色的特殊攻击绝大多数都是通过蓄力攻击衍生出来的，而本作里的特殊攻击都统一为 X 键，不同角色的特殊攻击能够附带不同的效果，例如林克的特殊攻击是长按 X 键就

©Nintendo　©コーエーテクモゲームス All rights reserved.



能够蓄力发动回旋斩，希克的特殊攻击则是在发动强攻击之后弹琴使出不同属性的攻击，每个角色的特殊攻击都有着其特殊的特点，善加利用能够更有利于玩家在战场的发挥。

道具的使用

玩《塞尔达》又怎能少得了道具呢？通过触屏或十字键←→能够进行道具的切换，ZR键则是使用道具。道具的获得都是在传奇模式流程中进行的，巨大BOSS的攻略方法也与道具的使用密不可分，例如对战**キングドラゴン**时玩家就得用到炸弹，对战**ガノン**要用到手中所有的道具。在对战一般的人型BOSS时使用道具还能够让对方产生一会儿的硬直。

除了用来打BOSS之外，道具对于玩家探索地图也是很有用的，炸弹可以炸开岩石和墙壁，弓箭可以射掉防毒的花，吊钩可以让玩家爬到高处，金甲虫以及心之器的收集也必须用到道具。在战场打败敌人或打碎罐子时还能够获得增强道具威力的小道具，炸弹巨大化、吊钩勾住敌人时拉下一个巨大的头颅、弓箭一箭多发等等，在攻略据点或BOSS战时能够发挥很大的作用。



魔力解放

魔力解放也就是传统《无双》系列”的无双觉醒，血槽左边的竖条槽便是魔力槽，魔力槽的积累只能通过魔法壶（魔法のツボ）来进行，魔法壶的获得有三种手段：割草、砸罐子以及打敌人掉落。按下R键即可进入魔力解放模式，在魔力解放期间，角色的攻击力会上升，受到敌人攻击也不会产生敌人，不断打倒杂兵的话还能够获得一些额外的奖励，例如卢比的获得数提升、经验值增加甚至是珍稀素材与武器掉落率提升。在魔力解放状态下按A键或者等魔力槽消耗完之后还能够使用让敌人强制倒地的弱点粉碎最后一击。

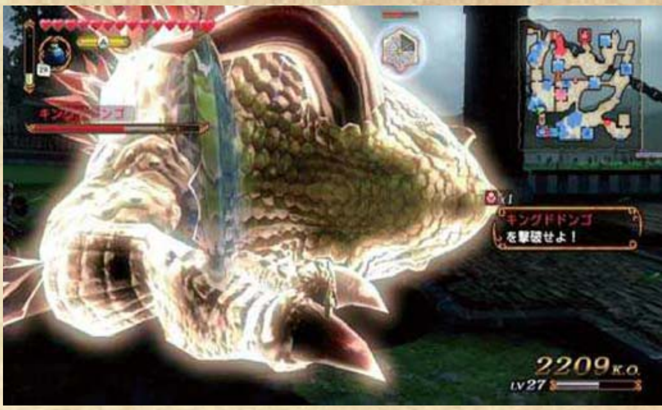


必杀技



必杀槽便是各位无双粉丝最为熟悉的“无双槽”，一开始每个角色都只有一条必杀槽，后期可以通过技能树的学习来让必杀槽增加，每个角色的必杀技槽最多可以扩张到三条。必杀槽的积累可以通过攻击敌人或捡取战场掉落的金色碎片来进行，当必杀槽涨满时按下A键便能够发动必杀技，在发动的瞬间，必杀技攻击范围内的敌人身上便会有一层白光，部分角色的必杀技是不包括距离玩家最近的敌人的，平时游玩时要多注意这点。

弱点粉碎（ウィークポイントスマッシュ）



在《真・三国无双7》里大受好评的“旋风攻击”在改头换面之后成为弱点粉碎进入到了《塞尔达无双》里。与《真・三国无双7》里使用对应弱点属性的武器才能发动的弱点粉碎不同，《塞尔达无双》的弱点粉碎则更侧重于让玩家瞄准敌人的硬直瞬间，在敌人发动攻击前后会出现硬直，这时候他们的头上就会出现弱点粉碎槽，将弱点粉碎槽全部打掉之后就能够发动强力的弱点粉碎攻击。

弱点粉碎系统同时也是攻略巨大BOSS的关键所在，一般情况下玩家的攻击对巨大BOSS是起不到任何作用的，当它们露出空隙时使用道具让他们到底，当巨大BOSS倒地时它们的头上就会出现弱点粉碎槽，这时玩家的攻击才能够对BOSS有所作用，同时弱点粉碎攻击对于攻略巨大BOSS也是最为重要的一个关键。

商店

バッジ屋

在本作里，等级的作用基本是用来提升攻击力和体力上限，而轻攻击、强攻击的追加以及其他辅助效果的学习则全部都集中在徽章技能树里。在菜单页面里按+键即可进入到**バッジ屋**进行技能的学习，技能的学习需要消耗卢比和素材，越是到后面，技能所需的素材稀有度就越高。



训练所

由于每个角色之间的等级都是分开的，万一有时候用一个角色太久而忽略掉另一个角色的成长之后要怎么办呢？商店的“训练所”能够解决各位的难题，在训练所里玩家可以花费卢比让角色进行升级，目前可操作角色里等级最高的一个便是可提升等级的上限。举个例子，在所有角色里林克的等级是最高的，目前已经达到了40级，那么在训练所里花钱给其他角色进行升级时最多也只能够升级到40级。



TIPS キングドラゴン攻略方法：在它面前扔炸弹，等它停下后张开嘴就把炸弹扔到它的嘴巴里，这时候它就会倒地，出现弱点粉碎槽，重复2~3次即可。

クスリ屋

在**クスリ**屋里可以通过消耗素材和卢比来合成药品，药品的作用会影响到战场里获得的武器，例如让获得武器数增加，让获得武器的星星数（等级）提升，甚至还有影响到武器本身技能的药品。药品的种类和金甲虫的获得数量有关，获得金甲虫的数量越多，玩家可合成的药品种类就越丰富。

药品的效果分为弱、中、强三种，效果弱的药品需要消耗铜等级的素材，效果中的药品需要消耗银等级的素材，效果强的药品需要消耗金等级的素材。



ジャンク屋

在本作里部分角色是有着多个武器设定的，武器的获得基本都是通过在战场里开启宝箱进行，一开始玩家使用的武器可装备的技能数很少，到后期便能够获得等级更高而且可装备技能数更多的武器。例如林克的初始装备是骑士の剑，在传奇模式中期通过开宝箱便能够获得攻击与技能槽更多的ホワイトソ－ド。当手上的武器多起来的时候，玩家就可以进行武器技能之间的合成，将一把武器的技能转移到另一把武器上，合成之后技能被抽取出来的武器便会自动消灭。需要注意的是能够进行技能合成的只有技能有空槽的武器，相同的技能不能够进行重复合成。



主要模式与角色剖析

传奇模式（レジェンドモ－ド）

简单来说就是剧情模式，共分为“序章”、“时のオカリナ篇”、“トワイライトプリンセス篇”、“スカイウォ－ドソ－ド篇”、“终章”、“ガノンドロフ篇”、“最终章”七个部分，共18个剧本，大部分的操作角色解锁和道具获得都需要通过该模式来进行，每个剧本都有两只金甲虫、一个心之器和心之碎片。已经通关的剧本之后都可以在自由模式进行游玩。





自由模式（フリ－モ－ド）



战场的内容基本和传奇模式相一致，唯一的不同就是自由模式不会限制可选择角色，在传奇模式里玩家在每个战场里的可操作角色都是有限制的，而在自由模式里就没有这一限制。

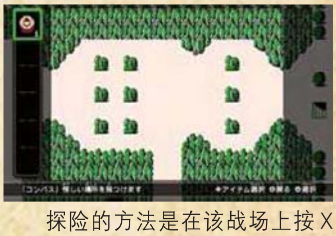
冒险模式（アドベンチャ－モ－ド）





虽然复古的页面会让人不由得怀旧起以前的《塞尔达传说》，不过该模式其实和《真・三国无双6》的“编年史模式”有着异曲同工之妙。该模式共有128个战场，玩家需要将边缘的战场通关之后才能够开启该战场周围的新战场。在该模式里也有金甲虫、心之器与心之碎片的收集，同时还关系到扬羽、露德、赞德和奇拉西姆四个角色的解锁，在该模式里还能够获得部分角色的新武器。在部分战场的战斗拿到S评价也能够自动获得心之碎片或心之器等，然而很多战场的S评价奖励都是灰色的，这时候就需要玩家使用冒险模式战斗胜利获得的道具来地图里进行探险。

需要注意的是S评价奖励里心之器和心之碎片的获得要求是使用该角色来进行通关才能达成。



探险的方法是在该战场上按X键，这时候就会进入探索模式，使用手上的道具来找出隐藏的通路，这时候便能够解锁S评价奖励。



当集齐完一张壁纸的20只金甲虫时，冒险模式的主菜单就会出现新地图“ごほうびマップ”，里面共有五个战场，分别对应五张壁纸，只有将壁纸收集完成时才能够解锁。

TIPS ゴーマ攻略方法：等它射出光线之后眼睛就会变成蓝色，使用弓箭射击它的眼睛时它就会倒地，这时就会出现弱点粉碎槽。

鉴赏模式（ギャラリ–）



鉴赏模式分为角色鉴赏（**キャラクタ–**鉴赏）、音乐鉴赏(**サウンド**鉴赏)、壁纸鉴赏（**イラスト**鉴赏）以及奖章一览（**メダル一**览）四个部分。角色鉴赏能够观看已获得角色使用各武器的建模以及换装等，音乐鉴赏是用来欣赏本作里的各种乐曲。壁纸鉴赏与金甲虫的收集紧密相关，本作共有五张壁纸，每张壁纸需要20张拼图才能够凑齐一整张。奖章一览可以视为本作内置的奖杯/成就系统，本作共有25个奖章，大部分收集类的奖章都会在标题旁显示目前的进度。



传奇模式角色性能剖析

需要在冒险模式解锁的扬羽(**アゲハ**)、露德（**ルト**）、赞德（**ザント**）和奇拉西姆（**ギラヒム**）的角色性能剖析以及林克等人需在冒险模式解锁的武器操作要点将在下期刊登，而本期则为各位介绍一下在传奇模式里登场的9个角色的性能。需要注意的是下文介绍的强攻击都是完全强化完了的。

强攻击标示解说	
C1（特殊攻击）	X
C2	Y→X
C3	Y→Y→X
C4	Y→Y→Y→X
C5	Y→Y→Y→Y→X
C6	Y→Y→Y→Y→Y→X
……	
以此类推	



林克（リンク）

“《塞尔达传说》系列”无可动摇的主角，剑和盾的组合是不可缺少的，不过制作组考虑到在系列作里林克有时候也会使用其他的武器，所以在本作里林克的武器共有三个：片手剑（包括**マスタ–ソ–ド**）、魔法杖以及流星锤，其中片手剑和魔法杖是可以在传奇模式里获得的。

片手剑（光属性）

林克的片手剑是属于光属性的武器，在使用强攻击时经常可以看到围绕在剑上的金光，这时就表示着剑上已经附带了光属性。片手剑的最大特点便是能够使用蓄力攻击，C1的回旋斩蓄力攻击是清杂兵的好帮手，硬直小容易用。打BOSS时推荐用有冲刺功能的C5，将BOSS挤到墙角之后使用C4挑空让BOSS没有受身的时间。片手剑的所有强攻击通过强化都能够在攻击的最后进行一次蓄力，最后一次蓄力时移动速度很快，平时用来赶路时可以用用。



魔法杖（火属性）

魔法阵的特点是范围攻击，C1的特殊攻击分为普通与蓄力两种，普攻攻击是直接放一根会移动的火柱，蓄力则是正前方爆炸，被敌人缠住时可以用来摆脱对方。魔法杖的强攻击全部强化之后，C2、C3和C4都会有三段攻击，比较实用的是C3和C4，C3的属于周身三百六十度的全方位攻击，C4则是正前方喷射式攻击，用来攻略据点的话推荐实用C5，附带火属性而且攻击范围广，站在据点中间用的话基本可以将周围的杂兵全都卷进来。



因巴（インパ）



太刀（水属性）

因巴是属于重量型的角色，攻击间的硬直较大，不过攻击力更高。虽然因巴的太刀看起来大，不过清杂兵的速度和林克的C1蓄力回旋斩比起来还是要差一些，平时打杂兵推荐使用C3的水球，虽然C4的剑雨看起来范围比较广，不过C3还附带了吹飞的效果，实际范围比起来还是C3比较大。对战BOSS的时候推荐使用硬直较小的C5，C1的特殊攻击更多的是用来闪避。



TIPS **テスチタ–ト 攻略方法：**当它进行正前方范围的攻击后四个头的颜色就会变绿，这时候使用回旋镖攻击它之后过一会就会出现弱点粉碎槽。一轮之后它就会潜入地底，地图四处出现分身，使用回旋镖将分身打掉找出其真身。



拉娜（ラナ）

魔导书（雷属性）

拉娜的C1是和强攻击有关的，在使用强攻击之后敌人周围会出现白色或黄色的魔法壁，对着魔法壁使用C1就能够触发衍生技，除此之外平时还能够作为闪避来使用。清杂兵时推荐用C4或C5，C4进行过强化之后会像推土机一般将前方的敌人全部推走，C5则是有着正下方小范围的攻击效果，而且因为浮空的原因，敌人的攻击很难打到拉娜身上。





大树（水属性）



大叔的强攻击里比较实用的是可以浮空的C2和C5，在浮空时再按一下X键就能够对下方大范围的敌人使用水属性的范围攻击，其次是C4，C4对正前方的作用比较大，能够将左右两边的敌人全部挤压到中间的位置。

希克（シ-ク）



竖琴（雷属性）

希克的C1技在众角色里也是十分出彩的，因为她的C1技会随着最后一次使用的强攻击产生变化。希克的C2是水属性，C3是火属性，C4是雷属性，C5是暗属性，C6是光属性。其中水属性的C1是最实用的，能够在希克周围形成一个防护罩，在防护罩出现的期间希克会一直处于不受攻击的无敌状态。清杂兵时推荐用暗属性和雷属性的C1，雷属性是希克周身出现一圈雷光，可以一边移动一边攻击敌人，而暗属性则是能够将敌人吸引进去一网打尽。光属性的C1作用是加速恢复必杀槽，在高难度下配合水属性的C1能够慢慢将BOSS磨死。



■希克的C4



■使用C4之后的C1

塞尔达（ゼルダ）



细剑（光属性）

细剑的C1作用时能够让强攻击附带三次光属性攻击。附带光属性和不附带光属性时的强攻击效果是不一样的，例如C5，不附带属性的C5只是一般的剑击，而附带属性后就会变成三角力量图案的范围攻击，带属性的C5同时也是清杂兵的好帮手，对战BOSS时推荐使用附带属性的C2和C3，C2和C3的攻击范围比较集中，可以避免出现太多的硬直。



■不附带属性的C5



■附带属性的C5

加农多洛夫（ガノンドロフ）



大剑（暗属性）

加农多洛夫的战斗特点就是使用强攻击时能够累计必杀槽下面的暗属性槽，C1特殊攻击则是根据暗属性槽的积累情况使出不同程度的攻击，在暗属性槽积累满的情况下使出C1技不仅威力最强，而且范围也最大。加农多洛夫的强攻击全部都有蓄力效果，C2可以不断按X键继续连击，C3可以一边蓄力一边调整能量球的发射方向。在加农多洛夫的所有强攻击里，清场效果最好的是C6和暗属性槽积满状态的C1，一开始不适应他的攻击节奏就很容易把C6误操作成C5，这里需要稍微注意一下。



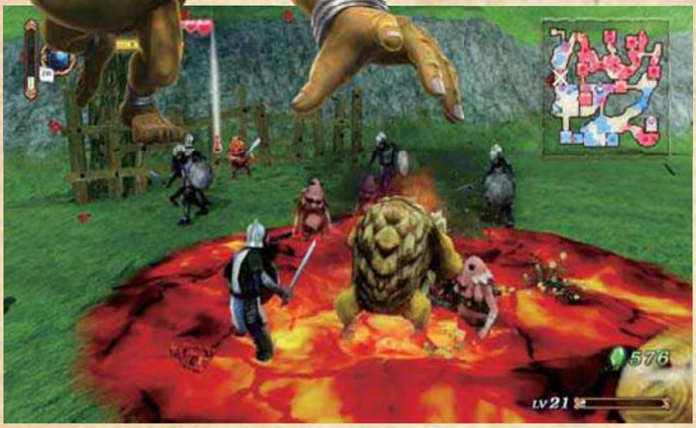
TIPS **封印されしもの攻略方法：**打它的脚趾头，将所有脚趾头打掉之后它就会倒地，这时候就会出现弱点粉粹槽。当它接近据点的时候就使用据点里的炮弹将它击落，这时候也会出现弱点粉碎槽。



达鲁尼亚（ダルニア）

锤子（火属性）

达鲁尼亚的强攻击基本上都属于范围技，清场效果一流，不过他的攻击速度慢，攻击后的硬直与其他角色相比也比较大，所以在BOSS战时要尽量使用闪避来取消硬直。C1的特殊攻击属于移动类的攻击，如果在没有敌人的情况下使用的话最好达鲁尼亚就会有一两秒左右的晕眩。





Fi（ファイ）

天剑（光属性）

Fi的轻攻击和C3都是可以边移动边攻击的，尤其是C4，简直和拉娜使用魔导书的C4一样强悍，不过那边是魔法墙推土机，这边则是人形推土机。C1特殊攻击是让攻击附带光属性效果，不过和米多那的C1一样不会给强攻击带来形式上的变化。比较好用的范围技是C4推土机和C3，攻略据点的话推荐使用C6，能够将整个据点范围的敌人一网打尽。BOSS战推荐先用C3将敌人挑空，然后使用普通攻击慢慢磨，可以适当使用C5来进行空连。





米多娜（ミドナ）

咒具（暗属性）

米多那的C1是抓取前方的敌人来让攻击附加暗属性的效果，在必杀槽下面会有一条暗属性槽，不过不会给强攻击打来太大的变化，整体来说C2和C5比较好用，尤其是C5，攻击之后一定能够让暗属性槽涨满。C4比较难掌握时机，主要是因为前提条件是必须抓到附近的敌人。



传奇模式素材收集列表

素材的掉落机率和难度有关，难度越高，掉落的素材珍稀度就越高，想要刷金等级或银等级的素材建议选“难しい”以上的难度。

战场名	可收集素材
ハイラル平原（おそいかかる暗）	ヴァルガのカブト饰り、リザルフォスのこて、キングドラゴンの爪、リザルフォスのウロコ、魔物のぼろ布
ハイラル平原（圣三角を夺う者）	ハイラル队长の圣盾、リンクのブ－ツ、ゼルダの发饰り、インパの发ひも、ゴロン队长の胸当て、ハイラル队长のこて、兵士の服、兵士の岩
オルディン火山	ビッグボウのカンテラ、リザルフォスのこて、ウイズロのロ－ブ、ビッグポウの首饰り、リザルフォスのウロコ、魔物の齿
フイロ－ネの森	ギブドの重剑、ゴ－マの酸液、ギブドの包带、魔物の板金
ラネ－ル溪谷（暗き谷の魔女）	タ－トナックの大剑、ヴァルガのカブト饰り、テスチタ－トの毒粉、タ－トナックのヨロイ片、魔物のぼろ布
ラネ－ル溪谷（光と暗の决战）	シアの宝杖、シアのブレスレット、アイスビッグポウの雪人形、ヴァルガのカブト饰り、ダイナフォスの腕ヨロイ、アイスビッグポウの冷气、ダイナフォスの牙、魔物の齿
ラネ－ル溪谷（魔王の牙）	ゴロン队长の重カブト、ラナの发どめ、インパの发ひも、ゴロン队长の胸当て、兵士の岩
影の宫殿	ザントの魔石、ナルドブレアの火种、フレイムギブトの魔包带、フレイムギブドの魔灰、サラマンダイルの炎革、サラマンダイルの炎翼、魔物の板金
黄昏の大地	ガ－ナイルの丸盾、ミドナの发の毛、タ－トナックのヨロイ片、ガ－ナイルの革、魔物の齿、魔物の板金
スカイロフト	モリブリンの尖枪、ガ－ナイルの丸盾、ギラヒムの腰卷、ヴァルガのカブト饰り、モリブリンのお肉、ガ－ナイルの革、魔物のぼろ布
封印の地	スタルマスタ－のドクロ、ハイラル队长の圣盾、モリブリンの尖枪、ギラヒムの腰卷、封印されしものの大ウロコ、ハイラル队长のこて、スタルマスタ－の腕骨、モリブリンのお肉、魔物のぼろ布
デスマウンテン	ダルニアの刚毛、ゴロン队长の重カブト、ゴロン队长の胸当て、ビッグポウの首饰り、兵士の岩
ハイリア湖畔	ビッグボウのカンテラ、リザルフォスのこて、ゼルダの发饰り、ビッグポウの首饰り、リザルフォスのこて、魔物の齿
圣剑の神殿	ウィズロのロ－ブ、ギブドの重剑、サラマンダイルの炎翼、ギブドの包带、サラマンダイルの炎革、魔物のぼろ布
精神の宫殿	リンクのマフラ－、リンクのブ－ツ、ガノンドロフの手甲、フレイムギブドの魔灰、铁盾モリブリンの大盾、フレイムギブドの魔包带、铁盾モリブリンのカブト、魔物の齿、魔物の板金
ゲルド砂漠（ガノンドロフ）	キングドラゴンの爪、ガ－ナイルの丸盾、テスチタ－トの毒粉、ゴ－マの酸液、リザルフォスのこて、ガ－ナイルの革、リザルフォスのウロコ、魔物の板金

TIPS | **ナルドブレア攻略方法：**当它尾巴发蓝光的时候使用吊钩将它拉下来即可。

战场名	可收集素材
ゲルド砂漠（诸めない心）	ザントの假面、ギラヒムの腰巻、ザントの魔石、ビッグポウの首饰り、铁盾モリブリンのカブト、魔物の板金
ガノン城	ガノンドロフの宝石、ナルドブレアの赤宝石、ガノンのタテガミ、ガノンドロフの手甲、ナルドブレアの火种、ダイナフォスの腕ヨロイ、スタルマスタ－のドクロ、ダイナフォスの牙、スタルマスタ－の腕骨、魔物の齿

一周目传奇模式金甲虫出现位置

金甲虫的收集关系到拼图壁纸的完成，在冒险模式里有金甲虫出现的舞台都会在左上角有所标注，而传奇模式的金甲虫寻找则比冒险模式更加辛苦，传奇模式金甲虫出现条件是1000人击破，通关传奇模式之后每个剧本都会追加第二只金甲虫，第二只金甲虫的出现条件要比第一只更加苛刻，除了杀敌数要求在1200人以上之外，同时还限定操作角色和使用武器，难度必须为“难しい”或“辛口”，第二只金甲虫的出现条件与位置将在下期研究里放出。

当达成条件时小地图上就会出现一个蜘蛛网的纹样，玩家需要在纹样范围内寻找金甲虫，而且有一定的时间限制，以下列出一周目时传奇模式各剧本里金甲虫的位置。





















TIPS **ガノン攻略方法：**需要用到手上的四个道具，使用右手放火焰时用炸弹，使用左手放光弹时使用攻击，肩膀喷射箭雨时使用回旋镖，飞上天时使用吊钩。进行完之后剧情自动获得“光の箭”，它额头发光时用弓箭攻击即可。

封印されし野望



光と暗の决战



圣三角を夺う者



圣剑をその手に



ガノンドロフ



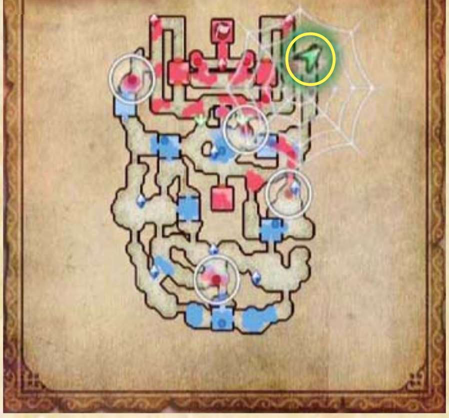
谛めない心



暗の心との战い



魔王の牙



圣三角を解き放つ者





传奇模式心之碎片&心之器出现位置

心之器（ハ－トの器）和心之碎片（ハ－トのかけら）的作用都是增加角色的体力上限，要求条件是必须让该操作角色来开启宝箱才能够获得该碎片。心之器是直接能让角色的体力增加一格，而心之碎片则是需要集齐4个之后才能改增加一格。心之器一般是隐藏在野外的石头后或高台上，需要道具的辅助才能够获得，而心之碎片都是占领指定的据点之后才能够拿到。

TIPS 塞尔达小细节：割草可以拿到回复HP槽、必杀槽的道具或者卢比。

おそいかかる暗

心之器（林克）



心之碎片（林克）



神秘の森の魔女

心之器（希克）



心之碎片（因巴）



神话の大地へ

心之器（希克）



心之碎片（因巴）



シーカー族の青年

心之器（因巴）



心之碎片（林克）



暗き谷の魔女

心之器（拉娜）



心之碎片（希克）



水の神殿

心之器（达鲁尼亚）



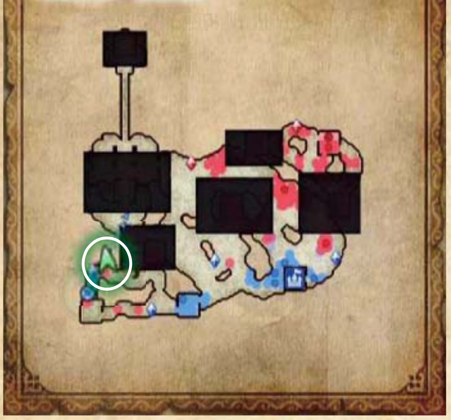
心之碎片（希克）



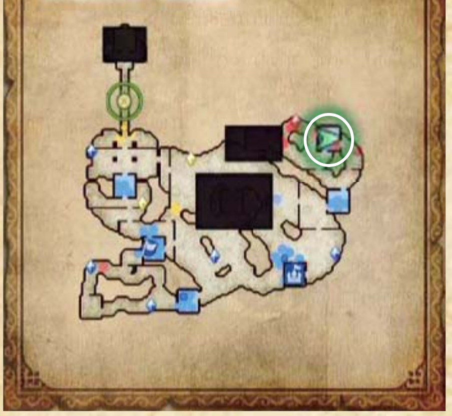
TIPS | **生存法则：**在战场里偶尔可以遇到鸡，尽量别去碰，否则你会发现后面有一大群防高血厚打不完的鸡在追你……

黄昏の大地へ

心之器（拉娜）



心之碎片（拉娜）



天空の大地へ

心之器（林克）

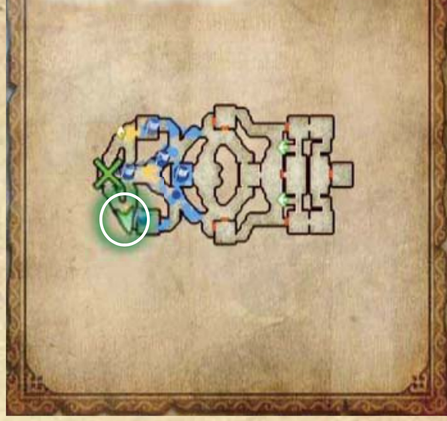


心之碎片（林克）

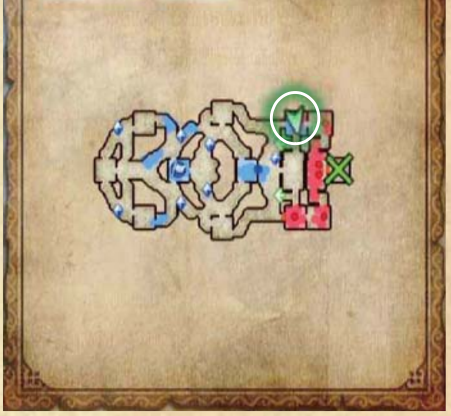


圣剑をその手に

心之器（塞尔达）



心之碎片（拉娜）



影の王

心之器（米多娜）



心之碎片（拉娜）



封印されし野望

心之器（Fi）

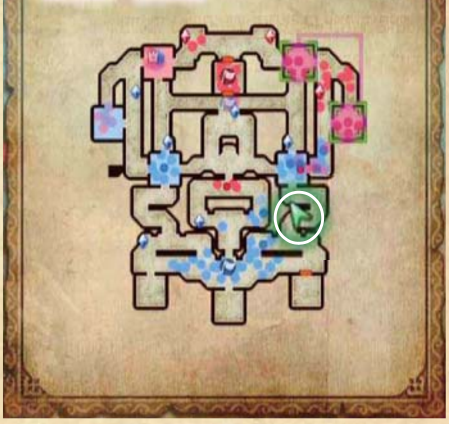


心之碎片（林克）



暗の心との戦い

心之器（因巴）



心之碎片（Fi）



TIPS 战斗小贴士：使用闪避可以打断攻击或取消重攻击之后的硬直。

光と暗の决战


心之器（林克）


心之碎片（米多娜）

魔王の牙


心之器（加农多洛夫）


心之碎片（加农多洛夫）

谛めない心


心之器（林克）


心之碎片（拉娜）

ガノンドロフ


心之器（加农多洛夫）


心之碎片（加农多洛夫）

圣三角を夺う者


心之器（加农多洛夫）


心之碎片（加农多洛夫）

圣三角を解き放つ者


心之器（塞尔达）


心之碎片（因巴）



閃乱カグラ2 真紅

“《闪乱神乐》系列”正统续作最终还是坚守了3DS平台，经历了初代，补完剧情的资料片，扩张模式和内容的外传之后，正统续作“2”终于发售。虽然是3DS版，但是整个系统却向PSV版靠拢，同时还加入二人合作、妖魔战等新要素，并且大刀阔斧地删掉了“命驱”、“飞翔乱舞”等经典系统，可说是变化非常大的作品，当然华丽的爆衣画面依然是本作的最大卖点。绅士们绝对不容错过本作。

文 宇宙人　美编 心の永恒

闪乱神乐2 真红	Marvelous	动作
3DS	闪乱カグラ2 真红	日版
	2014年8月7日 / 本地1人,局域网1~2人,在线1~2人	对应年龄:17岁以上
	售价为6480日元	

基础系统详解

角色选择



本作可选用的角色一共有12名，其中包括国立半藏学园和蛇女子学园焰红莲队的10名成员，以及通关之后追加的隐藏角色大道寺先辈和凛。新角色神乐和奈落只会作为BOSS登场，通关后可以在更衣室中当模特，但不能不能操作出战。由于双人系统加入，选择角色的时候有“单独”和“二忍组”两个选项，选择二忍组的时候上屏幕会显示两名已经选择的角色，下屏幕会显示角色列表，通过L键和R键切换1P和2P。通关后除了两位前辈之外，飞鸟还会追加真影模式，焰也会追加红莲模式。切换方法是将光标停在她们的位置时按十字键的↑ or ↓。两个模式会继承普通形态的等级，但是战斗力会大幅增强，而且战斗开始的时候就会在忍转身的状态下。

更换装备

增强能力的装备概念再次回归，不过不是饰品，而是独立开来的装备。装备有武器和忍石两种，其中武器只会改变角色使用武器的造型，不会改变攻击力。而忍石不会影响角色造型，但是会对忍者的能力带来极大的影响。后期一些打不动的BOSS，在装备了忍石之后会瞬间变成虐菜般简单。每名角色可以同时可以装备3个忍石，忍石则需要完成特殊条件任务才能获得。

更衣室

更衣室系统可以说是系列的特色了，随着游戏流程推进玩家可以获得不同的服装和饰品。游戏中可以给角色设置忍转身前后的服装，衣服被打烂之后里面的泳装也可以设置。此外还可以额外给角色戴上饰品。饰品系统可说是更衣室的精髓之一，本作跟PSV版一样，玩家可以随意设定饰品的位置和大小（包括长宽高），而且同时装备饰品的数量增加到8个，因此各位绅士可以继续发挥想象力，给自己喜欢的角色设计独一无二的“装备”了。另外本作的更衣室依然对应触摸功能和麦克风（吹气）功能。



©2014 Marvelous Inc.

摄影模式



本作的更衣室还追加了摄影功能，玩家给角色换上衣服饰品之后可以进行拍照拍照，游戏支持拍单人照或者两人合照，拍照的时候玩家可以自由设定角色的表情、动作和站位，还可以将剧情中的场景设置成这里的背景。甚至还可以利用 AR 功能，结合现实环境拍照也行。大家精心打扮好角色之后，不妨用来拍照看看效果（我可没教你们拍什么奇怪的照片哦）。

资料室



资料室中可以查看各种游戏记录，具体项目如下；

战绩确认：查看累计击破数、最高连击数等数据；

画像阅览：查看游戏中剧情的 CG 画；

动画阅览：查看部分剧情过场的即时演算动画，基本上妖魔登场相关的动画都能在这里查看；

音乐再生：播放游戏中的 BGM；

声音再生：可以听角色们的语音，从系统到战斗的语音全部收录在内，而且除了 12 位女主角之外，神乐、奈落、雾夜、道元等角色的语音也一并收录在这里；

ノベル阅览：阅读本作的剧情文本；

敌图鉴：查看所有敌人的 3D 建模；

用语集：查看本作跟设定相关词语的注释，不熟悉系列设定和剧情的玩家可以在这里科普一下；

ステ－タス确认：查看角色参数，由于界面设计的变化，选角色的界面中无法直接查看角色的攻击力防御力等数据，只能到这里来查看。

忍务执行

本作主线剧情是以忍务的形式进行，一共有 5 大章节，每个章节有十多个忍务，全部是按顺序开启，玩家必须完成上一个忍务后才会开启下一个，剧情则穿插在这些忍务之间。所有忍务第一次挑战的时候是由指定角色的，玩家只能用该角色来打，之后重复挑战时才能自由选择角色。每完成一个新的忍务，剧情之后会自动进入下一个，没有退出的选项，但是中间有存档提示。如果想回去大本营可以在 START 菜单中选择“忍务放弃”。

另外，忍务还有易、普、爆三个难度供玩家选择，在选择忍务的菜单按十字键← or →可以调节。不同难度下忍务的评价是分开计算的。爆难度的难度系数非常高，建议二周目把角色等级练高，然后配上好的忍石再挑战。

妖魔之巢



本作新增的模式，类似于生存模式。妖魔之巢一共有 14 层，每一层的关卡数量跟层数相同，第 1 层只有 1 关，第 14 层有 14 关。关卡路线呈三角形，打过一关之后可以进入下一层，并且会开启跟上一层邻接的两关。曾经打过的楼层和关卡会被记录下来，玩家下次挑战可以直接选择已经开启的邻接关卡挑战，但是经验值不如从第一层打下去高。进入下一关的时候会保留上一关结束时衣服的状态和忍法槽数量，血量只会回复一点点。玩家操作的角色如果倒下，不会自动切换另一位角色而是直接算输，但是同伴死了还是能过一段时间满血复活，或者直接救起来。所以挑战的时候要尽量保证自己不死，自己 HP 不多而同伴还比较充裕的时候应该果断换人。

妖魔之巢的难度不高，前面的楼层都非常简单，到第 9、10 层时才有较高的难度，但是装备了忍石或者等级练上去之后也会很轻松。第 13、14 层一开始是封锁的，要通关之后才能进入，强度跟普通难度主线最后几场战斗差不多。完成妖魔之巢的关卡可以获得武器饰品等，挑战的角色也能获得经验值，所以主线打不过的时候建议到妖魔之巢练级。

战斗系统

基本操作

按键	作用
A 键	换人 / 救援
B 键	跳跃，可二段跳
X 键	重攻击
Y 键	轻攻击
十字键↑	锁定最近的敌人
十字键←/→	切换锁定目标
十字键↓	发动命悬
R 键	投掷忍锁追击，配合摇杆使用是冲刺，长按是奔跑
L 键	发动忍转身

特殊操作

按键	作用
空中 L 键	发动空中秘传忍法（忍转身状态限定）
L+Y 键	发动秘传忍法 1
L+X 键	发动秘传忍法 2
冲刺中 X/Y 键	疾走攻击
A 键长按	召唤同伴到身边对锁定的目标进行攻击

忍转身

角色初始默认是以日常服装出战的，此时的战斗力相对比较弱。消耗1格忍法槽的卷轴就可以发动忍转身，忍转身的时候会出现华丽的变身动画，变身之后角色的服装会换成战斗用的忍装束，并且HP会全部回复。忍转身的时候攻击力和防御力会稍微提升，连段招式会发生一些变化（但感觉某些角色忍转身前的招式更实用）。此外最重要的一点是可以使用秘传忍法，能够为战斗带来更高的输出以及有效的保命手段。

秘传忍法



随着角色攻击命中敌人或者连段数增加，HP下方的卷轴——即秘传忍法槽会慢慢增加。忍转身之后就能使用秘传忍法了。每个角色自己有三种秘传忍法，其中一种在空中按L键使用，消耗1格忍法槽。另外还有两种是地面的，分别是秘传忍法1（L+Y键使用，消耗1格忍法槽）和秘传忍法2（L+X键使用，消耗2格忍法槽）。不同角色的秘传忍法动作效果和维持时间都不一样，威力和性能也各有不同。不过除了玩家角色之外，所有角色作为敌人登场的时候也会使用秘传忍法。秘传忍法发动的时候完全无敌，而且不像PSV版那样可以用秘传忍法2打断秘传1。所以敌人发动时要注意躲开，不过我方要是把秘传忍法运用得当不仅能提高输出压制敌人，还能在危险的时候给自己保命。

另外，两人出战的时候按L+A键可以发动合体秘传忍法，合体秘传忍法会出现华丽的动画特写（原本普通秘传忍法的特写则被取消了），如果两名角色在剧情中有联系，秘传忍法还会有特别的动作和台词。合体秘传忍法会同时消耗两名角色3格忍法槽。代价可说非常高，但是威力受两名角色之间的好感度影响，所以必须要在好感度高的状态下才能发挥出合体秘传忍法的真正威力。好感度低的时候则不推荐使用。

命悬

系列以往通过降低自己的防御力大幅提升攻击力的命驱系统被取消了，取而代之的是这个命悬系统。忍转身状态下如果将忍法槽蓄满，按十字键↓就能发动命悬。此时角色会主动脱光身上剩下的衣服（剩下泳装），此时HP会缓缓下降，但取而代之的是速度是平时的两倍，攻击力会随着连击数增加而递增，攻击敌人可以回复自己的HP，而且最重要最霸道的一点是能够无限制地发动秘传忍法！命悬状态会维持一定时间，时间结束后会还原，并且忍法槽会全部耗光。可以说是非常霸道但也很危险的状态。一般来说是BOSS战或者快过关的时候使用，发动之后全程无脑秘传忍法直接结束战斗。

忍锁投掷 & 飞翔追击



取代了飞翔乱舞的系统，在锁定敌人的状态下，玩家不推摇杆直接按R键，角色便会扔出飞行道具攻击锁定目标，并且无视距离快速飞跃到目标身边，此时便可以用空中连段对目标进行攻击。这个技巧通常用于快速看接近敌人，追击被打飞的敌人，以及打大型BOSS的时候攻击高处的部位。这个技巧在游戏中被称为“八艘飞び”，本文简称为“飞翔追击”。基本上只要是锁定了敌人就能进行飞翔追击，并不需要事先打飞敌人，而且在空中也没有追击次数限制。所以可以说是飞翔乱舞的强化版。不过因为本作锁定功能比较差，所以经常出现飞过去之后打不到人的情况。

二人合作系统

能够选择两名角色一起并肩作战是本作新增的系统，两人出战的时候玩家除了可以随时切换操作的角色之外，两人之间还有很多互动合作。

通常情况下按A键是直接更换操作的角色，换人的时候，同伴会瞬移到现在角色所在的位置。如果在锁定敌人的状态下，将对手打飞的时候发动换人，更换角色后会马上投掷忍锁并使出飞翔追击。此外，如果在受到敌人攻击前的一瞬间使用换人的话，换出来的角色会瞬间对攻击的敌人进行反击，反击成功的话会强制破坏对方的衣服。

长按A键可以将同伴召唤到身边，并对锁定的敌人使用空中追击（不换人），利用这个方法也可以对敌人进行无缝的打击，进一步提高伤害，不过同伴的攻击是不会计算连击数的，如果纯粹想延续连击还不如直接换人。另外，同伴倒下的时候，靠近按A键可以消耗1格忍法槽将其满血救活，就算不救，过一段时间也会满血复活。



主要BOSS战攻略

介绍BOSS之前先说说本作的流程，总的来说本作的流程非常简单，每一关的大致程序也是打过一批杂兵走到关卡尽头跟其中一名角色或者BOSS打，也有只打BOSS或者只打杂兵的关卡。普通难度下就算中间不重复去刷关卡，一直打到第五章都没问题的。进入第五章第二次打妖魔版道元的时候难度会一下子提高很多，可能会出现卡关。但此时可以去打特殊条件忍务，打过前5关获得提升攻击力和防御力的忍石就能回去虐他了。而大型妖魔主要都集中在最后一章，下面将为大家逐一分析它们的打法。

妖魔众

虽然庞大的妖魔作为本作的敌人登场让游戏增添了不少特色，但是妖魔众绝对是最水的妖魔了……因为这10个人可以说只是套了个马甲的其他角色，攻击动作也是一模一样的（而且还没有爆衣特写），所以这里就不累赘怎么打了，以下是10座各自对应的角色。

序列	对应角色动作
第十座	春花
第九座	云雀
第八座	未来
第七座	柳生
第六座	日影
第五座	葛城
第四座	咏
第叁座	斑鸠
第贰座	焰
第壹座	飞鸟

TIPS 合体秘传忍法还会强制中断命悬状态，因此没事最好别耍酷乱用。

BOSS：怨楼血



作为本作第一章就出现的妖魔，作用很大程度上是让玩家体验一下妖魔战魅力的，流程中的怨楼血难度不高，但由于第一战只有飞鸟一人，太鲁莽很容易会输掉，所以切忌猛攻，抓住BOSS的硬直从侧面攻击即可。BOSS常用的攻击是后面4个头部砸向地面，范围看似很大但其实判定比较松，对地面有较大威胁，但我方一般是跳跃一次的高度攻击头部的（默认锁定部位也是头部），如果看到BOSS要出招的时候，往后一个二段跳就有很高几率躲开。反而呆在BOSS身后时它会使用甩尾攻击，范围比较大不容易躲避，被甩到有可能被破衣。实在躲不开的攻击可以马上用秘传忍法的无敌时间躲过去，BOSS很容易被打出眩晕，这时用普通攻击进攻赚回忍法槽即可。

BOSS：十罗

面目狰狞的BOSS，主线中会在第二章最后出现。BOSS外形是两个球，HP独立分开。BOSS主要攻击手段是快速在场地内来回冲撞。冲撞的过程除了二段跳之外几乎没有有效的回避手段，更别提追击了，所以战斗难免会拖得比较长。不过冲撞的时候通常另一个球会在场地内发呆，此时应该集中攻击没有动的球。当一个球停下来的时候，另一个球才会运动。此时集中攻击停下来的球即可。球停下来的时候会发射大量黑色的追踪炮弹，这些炮弹可以直接打回去给BOSS造成伤害。第一次打默认角色是凛和焰，虽然没有远程攻击但两名角色实力都比较强，可以轻松解决。

BOSS：道元

虽然道元勉强算是个人形，但绝对是本作最烦人的BOSS之一，因为他很难被打出硬直，发动攻击的时候甚至带有无敌效果，更无耻的是攻击范围大，突进距离长，经常跑到视野外面，还没来得及找到他就会赏你一个突进把你撞飞然后再次跑到视野外面。笔者推荐用判定较强的空中垂直攻击来进攻，同时积蓄忍法槽。BOSS在攻击之前一般都会怪叫一声，听到之后马上逃即可。蓄满忍法槽后发动命悬然后重创他吧。剧情中要跟他打两次，第一次是第二章的时候，角色是焰和凛，用上述的方法可以相对轻松地解决。第二次是接近终盘的时候，角色指定焰和飞鸟，此时他的实力会大幅飞跃，如果之前没练过级就算普通难度也不容易对付，实在打不过的话推荐大家刷些忍石出来，这样难度会大幅下降。

BOSS：魅发

非常简单的BOSS，虽然到最终章才会出现，但第一次挑战指定角色是大道寺先辈和凛，所以难度几乎没有。跟十罗一样，BOSS有两个，场地是屋顶，它们只会呆在屋顶的两边不会移动，攻击其中一个的时候，另一个会用远程攻击支援，但是远程攻击是可以打回去的，威胁不大。善用援护系统夹击可以轻松实现各个击破。笔者推荐先消灭右边那只，因为它的远程攻击带麻痹效果。



BOSS：莫蓙

体型非常大的BOSS，而且攻击范围很广。BOSS的伤害判定位置比较少，不过跟着锁定光标的位置打就没问题了。一开始要先攻击船上面的触手，等触手伸开了之后再攻击乳房上的人头。除了这些位置之外，其他地方几乎都没有伤害判定的。特别是乳房的判定很小，建议用飞翔追击冲过去，在BOSS的肚皮上站好了再打。BOSS常用的攻击是喷墨，伤害不高但是追向效果很强，而且会造成连续伤害。触手拍打的范围很大，很容易造成眩晕和衣服破坏。站在BOSS的肚皮上时，它会用触手拍打自己的肚皮攻击，及时跳起来即可。此外，BOSS受到一定程度伤害之后，肚脐的位置会使用“吸星大法”，如果不小心被吸住之后会被喷得很远，并且受到不低的伤害，被打飞之后可以直接用忍锁和飞翔追击拉回肚皮上。

BOSS：真ナル怨楼血



被撞过来几乎逃不掉的。平时尽量用忍锁快速靠近并且攻击其本体积蓄忍法槽，发现它使用大招的时候可以用秘传忍法的无敌时间躲过去，同时进一步重创它。另外，BOSS遭到连续攻击也很容易发生

虽然名字是大蛇的真正形态，但无论外形还是攻击动作都相差很远。要说的话，更像是巨型的“人马”。BOSS擅长各种范围超大的光束攻击，特别是从天而降的光柱不容易躲开。此外还很喜欢奔跑冲撞，如果拉开距离眩晕状态，此时是积蓄忍法槽的机会。如果顺利将忍法槽蓄满的话，可以发动命悬将其速杀。首次挑战默认角色是飞鸟和焰，飞鸟的空中秘传忍法伤害段数比较多持续时间长，无论进攻还是躲避攻击都有不错的效果。

BOSS：真・神乐



本作的最终BOSS，拥有瞬移能力，发动的时候身体会变成白色的光球并且进入无敌状态，无论脱离还是偷袭她都会用到这招。主要攻击手段则是范围加判定比较强的红白相间的光束。HP槽变成蓝色之后会发动一次必杀技，此时镜头会变成固定视角，神乐会使出两发光束射击，此时我方不能使用秘传忍法，所以只能在中间躲过去。HP剩下最后一行的时候还会发动另一招必杀技，此时画面会上下颠倒，之后会凭空出现大量的针刺攻击。伤害和威力非常高，而且不容易躲避，所以战斗前期尽量保留一定血量，如果HP不多可以先让其中一人死掉再救活，让她能回复HP，这样就可以硬撑过去。这场战斗指定角色是真影飞鸟和红莲之焰，两人算得上是本作最强的可操作角色，所以难度不算高。

特殊条件忍务攻略

特殊条件忍务是本作的挑战模式，跟妖魔之巢一样在一个空旷的地方跟一些杂兵战斗。不过战斗通常附带了一些特殊条件，玩家要达成特定条件，或者在条件的限制内打倒全部敌人才能完成。特殊条件忍务能获得很多强力的忍石，可以大幅降低主线的难度，当然对高难度的特殊条件忍务也有帮助。在详细讲解之前，先给大家说两点建议：1. 后面一些难的关卡尽量通关了之后，解锁了真影飞鸟和红莲之焰后再来挑战，特别用真影飞鸟难度会大幅下降；2. 空中重攻击（特别是真影飞鸟的）是神技，抗打断判定强而且吹飞效果出众，虽然连续用起来很无聊，但毫无疑问是挑战这个模式的主力技，无论追求无伤还是要快速积蓄忍法槽，又或者要压制 BOSS 等等，都可以用这招来解决。



① 地上战斗忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

奖励忍石：地上攻击强化

要点：玩家必须用地上攻击才能给敌人造成伤害，敌人都是空中的，空中攻击将她们打下来后击杀即可。

② 空中战斗忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

奖励忍石：空中攻击强化

要点：玩家必须用空中攻击才能给敌人造成伤害，只要玩家在空中发动攻击即可，不需要将敌人打飞，直接用飞翔追击即可轻松完成。

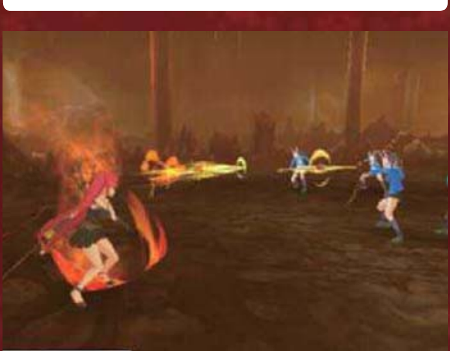
③ 弾き返し忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

奖励忍石：防御力增加

要点：玩家必须将敌人的飞行道具打回去才能给敌人造成伤害，站在角落慢慢弹反对手的攻击即可，不过要注意某些敌人会用火弓箭，陷入燃烧状态会损失不少 HP。



④ 疾走攻击忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

奖励忍石：攻击力增加

要点：玩家必须用疾走攻击才能给敌人造成伤害，可轻松解决的忍务。

⑤ 障害物破坏忍务

成功条件：将全部箱子破坏掉

失败条件：时间结束

奖励忍石：攻击速度上升

要点：在限时内拆掉场地内所有箱子，场地内的箱子不多，限时只有 30 秒，勉强够用。

⑥ 空中停滞忍务

成功条件：在空中停留 60 秒

失败条件：死亡

奖励忍石：攻击范围扩大

要点：关卡的敌人会不断出现，在空中停留 60 秒即可过关，善用飞翔追击即可轻松完成，因为失败条件只有战死一项，所以多尝试就能过关。

⑦ 协力战斗忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

奖励忍石：好感度上升增加

要点：玩家必须用协力攻击才能给敌人造成伤害，全程用协力攻击即可。

⑧ 全脱战斗忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡，任意敌人没有脱光就杀掉

奖励忍石：服破坏力增加

要点：玩家必须将所有敌人的衣服脱光再杀掉，如果没脱光就杀会直接失败，还好敌人的 HP 和防御力比较高，没装备忍石的情况下有足够的时间破衣服。



⑨ 秘传忍法忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

奖励忍石：秘传忍法强化

要点：玩家必须用秘传忍法才能给敌人造成伤害，敌人是魔人形态的道元，注意他的某些攻击带无敌，建议趁它攻击空档用空中重攻击将其打飞，蓄满忍法槽后用秘传忍法连发速杀。

⑩ 合体秘传忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

奖励忍石：状态异常率增加

要点：玩家必须用合体秘传忍法才能给敌人造成伤害，敌人是动作跟飞鸟和焰一样的两个妖魔，因为只能用合体秘传忍法，所以时间耗得比较长，建议让好感度高的角色组合来打。

⑪ 秘传忍法禁止忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

奖励忍石：火伤属性无效

要点：在不使用秘传忍法的前提下完成忍务，忍转身和命悬模式可以使用，而且敌人都是杂兵，所以影响不大。

⑫ 忍转身禁止忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

奖励忍石：毒属性无效

要点：这个忍务中无法使用忍转身，因此变相禁了秘传忍法，但是如果选真影飞鸟或者红莲之焰出战时就默认在忍转身状态，所以不受影响，故推荐这两名角色。

⑬ 交代禁止忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

奖励忍石：感电属性无效

要点：忍务中无法交换角色，不过敌人强度不高，不换人没有太大影响。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

闪乱神乐2 真红

⑭ 体力减少忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：冻结属性无效
要点：忍务中角色的体力会缓缓减少，速战速决即可。

⑮ 连闪繁ぎ忍务

成功条件：达成 1000 连闪
失败条件：死亡
奖励忍石：魅了属性无效
要点：这个忍务中的敌人是无限出现的，达成 1000 连闪就会自动完成，角色推荐未来，用 X 键切换到机关枪模式并全程扫射，很快就能完成。

⑯ 护卫忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：自己或者同伴死亡
奖励忍石：复活时强化
要点：失败条件是同伴死亡，虽说敌人会积极攻击同伴，但由于可以换人，所以只要注意同伴的血量就不用担心她会被打死，自己速战速决即可。

⑰ 命悬忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
奖励忍石：相方体力回复上升
要点：只有在命悬状态下才能给敌人造成伤害，开场之后尽快积蓄忍法槽，成功发动一次命悬基本上就足以完场了。

⑱ 生存忍务・壹

成功条件：坚持 1 分钟
失败条件：死亡
奖励忍石：相方忍力回复上升

⑲ 生存忍务・贰

成功条件：坚持 1 分钟
失败条件：死亡
奖励忍石：相方体力自动回复

⑳ 生存忍务・叁

成功条件：坚持 1 分钟
失败条件：死亡
奖励忍石：相方忍力自动回复
要点：这三个忍务中所有敌人都是无敌的，成功熬过 1 分钟就能完场，敌人都是比较高级的杂兵，建议装备防御力上升的忍石，并且积极用空中重攻击进攻积蓄忍法槽，蓄满之后绕场跑，危险的时候就发动秘传忍法保命，坚持一分钟不难。

㉑ 妖魔讨伐忍务・壹

成功条件：60 秒内击败怨楼血
失败条件：死亡或时间结束
奖励忍石：火属性附加
要点：限时是 60 秒，由于限定一名角色出战，推荐用真影飞鸟或者红莲之焰打，这样可以省去发动忍转身的时间。忍石最好选择攻击力提升、秘传忍法加强和空中攻击强化的忍石，开场后用空中重攻击连发快速积蓄忍法槽，然后发动命悬以及秘传忍法连发就能将 BOSS 速杀，这个方法对下面的 BOSS 基本上通用。



㉒ 妖魔讨伐忍务・贰

成功条件：60 秒内击败十罗
失败条件：死亡或时间结束
奖励忍石：毒属性附加
要点：十罗是比较喜欢跑动的 BOSS，而且跑起来就很难追上，通常的时候建议先切换锁定没跑的那只用空中重攻击配秘传忍法速杀，同时温存一些忍法槽，另一只停下来的时候快速靠近并用秘传忍法。BOSS 很容易被打出眩晕，所以它们停下来一次基本上就能解决了。

㉓ 妖魔讨伐忍务・叁

成功条件：60 秒内击败魅发
失败条件：死亡或时间结束
奖励忍石：感电属性附加
要点：最简单的 BOSS 之一，因为不会移动而且场地不大，所以速杀也很简单。

㉔ 妖魔讨伐忍务・肆

成功条件：60 秒内击败莫蓙
失败条件：死亡或时间结束
奖励忍石：冻结属性附加
要点：记住这个 BOSS 一定要先拆掉船上的两根触手，然后在攻击乳房上的头部，BOSS 的防御力比较高，要特别注意时间，因为 BOSS 体型大而且身上的伤害判定就那么一点地方，所以攻击的时候一定要注意调好位置，不然会无法造成伤害浪费了时间。

㉕ 妖魔讨伐忍务・伍

成功条件：60 秒内击败真ナル怨楼血
失败条件：死亡或时间结束
奖励忍石：魅了属性附加
要点：BOSS 喜欢跑动而且有不少大范围的攻击，打法跟普通的怨楼血差不多，尽量躲开它的攻击，靠近后发动命悬配合秘传忍法速杀。

㉖ 连闪持续忍务

成功条件：不断连闪数的前提下全灭敌人
失败条件：死亡或连闪数中断
奖励忍石：运试しの石
要点：笔者认为最难的特殊条件忍务，因为本作的锁定系统实在太烂了。推荐用未来，切换到机关枪模式在一旁连射即可，地面的人几乎都可以连击解决，空中的敌人会丢下飞行道具，机枪虽然不会对空，但是可以反弹她们的飞行道具并将其击落，当地面没人的时候再按 R 键使用空中追击即可。不过因为连闪的有效维持时间很短，所以还是很看运气。

㉗ 无伤战斗忍务・壹

成功条件：全灭敌人
失败条件：被任意攻击击中
奖励忍石：自己体力回复上升

㉘ 无伤战斗忍务・贰

成功条件：全灭敌人
失败条件：被任意攻击击中
奖励忍石：自己忍力回复上升
要点：这两个忍务的敌人虽然都是比较高级的杂兵，但数量不多，所以实际上不算难，空中重攻击的战术通用，不过要注意不要乱用秘传忍法，因为秘传忍法结束后的硬直时间内有可能遭到攻击

㉙ 连续战斗忍务・壹

成功条件：击杀全部 BOSS
失败条件：死亡
奖励忍石：自己体力自动回复
要点：BOSS RUSH 模式，只能选择一名角色，对妖魔众全员。不过妖魔众是以两人一组的形式出现，打完之后能回复 HP 和衣服状态进入下一场，战胜全部人就能结束。

㉚ 连续战斗忍务・贰

成功条件：击杀全部 BOSS
失败条件：死亡
奖励忍石：自己忍力自动回复
要点：同样是 BOSS RUSH 模式，分别打完道元、奈落、神乐和真・神乐。道元可以用真影飞鸟的空中重攻击屈死，之后的 BOSS 都没特别难的地方。不过注意最后打真・神乐的时候不要随意发动命悬，因为命悬状态本身是没无敌的，此时一旦时候遭到 BOSS 的必杀技攻击，惟一保命的秘传忍法就会被封锁，倒霉的有可能被秒杀，导致功亏一篑。

文 时雨 美编 小瑟



通关时间：完成全部关卡4个小时左右
100%时间：4个小时左右

这是一款非常特别的游戏，玩家需要操作方块到指定的位置。难度不高，非常适合玩家消磨时间用。在极简的画面中，也表达了一些特别的情怀。游戏的关卡设计很有想法，在后期总能被作者的奇思妙想所折服。想要达成100%的奖杯完成度也不难实现。近期PS+赠送该款游戏，值得玩家尝试一下。

孤独的汤玛斯	Curve Studios	平台动作
多机种	Thomas Was Alone	美版
2014年4月23日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为PS3/PSV：9.99美元		

游戏基本操作

PS3 键位	PSV 键位	作用
方向键 / 左摇杆	方向键 / 左滑杆	方块移动
右摇杆	右滑杆	概览周边情况
×	×	确定 / 跳跃
L1/R1	L/R	切换使用色块
START	START	开启菜单

游戏目的及能力

在游戏中玩家需要将色块移动到指定地点就算过关。在这个过程中，玩家可以自由切换色块，部分色块需要在其它色块的帮助下才能跨越某些障碍。游戏中有奖杯碎片要素存在，每一章节有两个小关可以收集奖杯碎片，难度不高，在正文中都有提及。色块的跳跃能力有所差异，其中长条色块跳得高，而扁型色块跳得远，至于移动距离最受限制的自然就是又短又扁的色块了。其中，各个色块的颜色也有特定的能力差异。其中蓝色可以浮在水面、红色可以作为跳板、紫色可以进行两段跳、灰色可以去除能力。在游戏后期，玩家还需要使用灰色、白色等特殊颜色的色块，这些色块可以染上不同的颜色以使用不同的能力。



其实在游戏设定中，这些色块都有特定的名字，玩家需要扮演孤独的汤玛斯走上寻找朋友和爱人的道路。不过为了便于认识，在全文中均以颜色作为标记称呼各种方块。

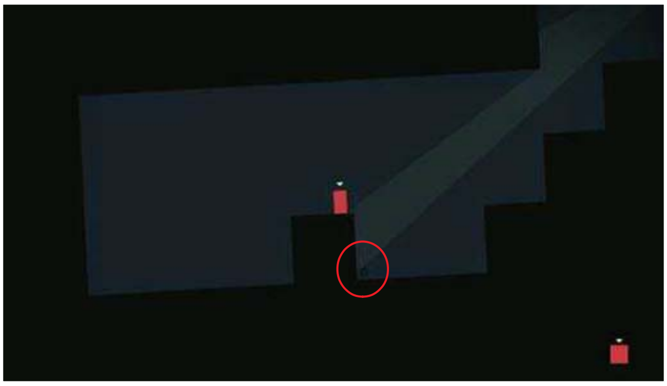
关卡详解

SPAWN

0.1 将目标移动到指定地点即可。

0.2 跳下长长的回廊，到指定地点。

0.3 在第一个缺口处有一个奖杯碎片可以取得，随后往上跳到指定位置即可。



0.4 演示长方形橘红块的高跳特色，跳到对面直接取得即可。

0.5 本关地面会不停塌陷，玩家可以先往反方向跳跃之后取得奖杯碎片，再继续前进即可。这一关的迷离光影做得非常优秀。



0.6 沿着落脚点往上跳到指定地点即可。

0.7 这一关主要也是需要通过落脚点往上，注意方块是可以朝着斜对方向跳跃的。

0.8 跳跃平台，避开水池即可。中间的标志是检查点，一旦掉下需要从检查点开始。

0.9 这一关需要跳过大量的方块才能抵达上方，先跳到中央的光源位置，再往左边跳跃后往右上方前进即可。

0.10 本关开始会出现不停移动的方块，只要把握好时间差通过就行。

ARRAY

1.1 本关开始会出现两个色块同时登场的情况，按下切换键切换目标，相互配合让两个方块都到达指定位置即可。由于橙色色块的跳跃能力较差，因此需要将橘红色块移动到右边给其垫脚之后，才能完成目标。

1.2 本关距离较长，让橙色色块移动到跳不过的位置之后，切换橘红色块往上跳，中间的机关会移动作为垫脚的机关，随后橘红色块移动到橙色色块的位置，为其垫脚后双方到指定位置即可。

1.3 这一关开始出现场景互动要素，让橙色色块移动到下方开启机关之后，上方会出现楼梯，往上跳跃的过程中让橘红色块给橙色的垫脚，到达指定地点即可。

1.4 开始后让橙色色块给橘红的垫脚，往上开启机关后往下。接下来的跳跃需要谨慎一些，难度不高。

1.5 本关需要先利用橘红色块到右边开启机关，随后方块会开始移动。到缺口位置时橘红色块为橙色的垫脚，之后橙色色块往下，橘红色块往上谨慎跳跃之后绕到下方即可。

1.6 将黄色长条色块移动到中间后，让橘红色块给橙色色块作垫脚，跳到长条色块上方，随后按照目标位置排列即可。

1.7 将长条色块移动到缺口处，让另外两个色块通过即可。

1.8 长条色块的跳跃力高，先让其跳到左边开启机关后，往下在下方缺口处有奖杯碎片可以取得。随后让橘红色块和橙色色块相互配合跳到下方。最后的位置需要让长条色块为橘红色块垫脚，随后分别到达指定位置即可。



1.9 这是游戏中的一个小难点，首先需要将长条色块跳跃到上方开启机关，让下方的两个色块通过。中央的缺口需要让橙色色块跳上橘红色块再跳上长条色块之后继续跳跃才能通过。在升降梯位置，先让橙色色块往上，之后让橘红色块为其垫脚之后跳跃到对面。当全部色块到达对岸后，让橘红色块和橙色色块为长条色块垫脚，跳到右边取得奖杯碎片。最后的上升位置，需要让长条色块贴紧缺口，让橘红色块为橙色色块垫脚后，跳到长条色块上方，最后到指定位置。



1.10 这一关需要让黄色长条色块为橙色色块垫脚，站在两个方块中间，让橙色色块跳跃到长条色块上方后再继续跳跃，一旦失败就要从头再来。让橙色色块到下方后，就能完成本关目标了。

ORIGIN

2.1 机关会不停地往下崩溃，不过由于蓝色方块的特性是浮游，因此只要等待下方的目标位置出现即可。

2.2 难度很低，只需要在缺口处让黄色长条色块为蓝色方块垫脚，跳跃后让蓝色方块为黄色长条色块垫脚之后就能顺利通过。

2.3 让蓝色方块掉到水中，运送其余三个色块到目标地点之后自己到达目标点完成。

2.4 让蓝色方块往水中跳跃之后它会不停上弹，利用弹力让橘红色块往上开启机关，解除上方的方块阻碍后，由于场景有下雨要素，因此水量会不停上升。注意保护好橘红色块，回避阻碍的机关即可。注意中央偏左的位置有奖杯碎片可以取得。



2.5 让黄色长条色块跳到缺口位置作为其余两个色块的垫脚处，往下跳跃之后分别到指定位置即可。

2.6 先让蓝色方块到左边开启机关后，水位下降，之后将其余色块移动到左边后，让小色块用大色块垫脚后，到达指定位置即可。

2.7 让蓝色方块托起橘红色块前进，黄色长条色块可以直接跳跃到平台上。随后往下，到达指定位置即可。

2.8 本关新增许多移动平台，因此在蓝色方块承托色块时要注意不被机关打落。按照机关的规律，小心前进即可。

2.9 本关类似传统的平台游戏，玩家需要操作蓝色方块回避陷阱通过。难度不高，这里有个诀窍，由于蓝色方块的体积较大，因此可以让方块移动到更边缘的位置跳跃会比较安



TIPS 虽然画面抽象，但是本作是一款情节动人的作品。有条件的玩家不妨慢慢听着叙述，感受温暖的剧情吧。

全。在夹层位置有奖杯碎片可以取得。

2.10 和上一关别无二致，只是多了一个橘红色块，没有什么特别的，顺利通过即可。

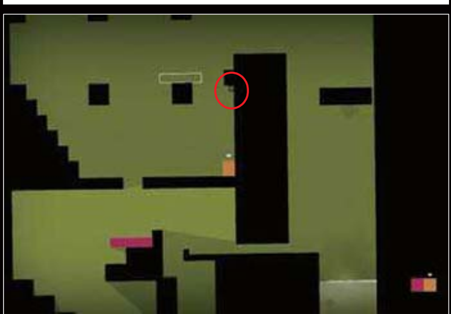
ASSOCIATIONS

3.1 本关会多出横向的红色色块，只要色块站在其身上，就会自动跳跃。这一关有两条路，两个色块分别为对方开启机关即可。

3.2 本关主要是介绍红色色块的能力，将色块移动到指定位置即可。在这里可以趁机解开在红色色块上跳跃次数的奖杯。

3.3 本关也很简单，让橙色色块跳到红色色块上面，不停地开启机关让红色色块到指定位置即可。

3.4 让红色色块移动到缺口处，露出一块红色位置之后，让橙色色块跳跃到上方，随后红色色块移动上去，再次将橙色色块移动到上方缺口，启动开关。右侧的方块开始移动，随后让红色色块利用方块绕到上方。在红色色块目标位置的右侧有奖杯碎片可以取得，让橙色色块将红色色块作为垫脚可以取得。随后到目标地点即可。

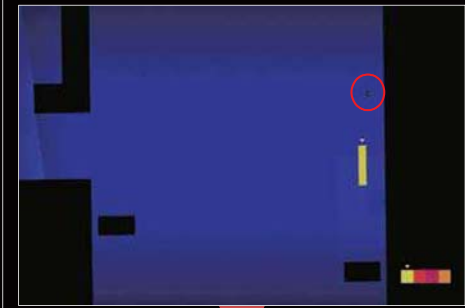


3.5 在本关，玩家可以选择用红色色块垫脚然后让橙色色块在其上方通过，或者直接让橙色色块跳到目的地，再移动红色色块过去即可。

3.6 在本关玩家需要利用合适的色块去开启机关，使得下方的道路不停地打开。最开始需要使用黄色长条色块、第二个使用橘红色色块、第三个使用橙色色块、最后一个区域使用黄色长条色块。最后到达指定地点即可。

3.7 本关需要让红色色块垫底，使黄色长条色块跳跃开启机关，让上方的橙色方块到达指定地点。随后让黄色长条色块垫底，让红色色块到达指定地点后，黄色色块到达指定地点。

3.8 本关有一定难度，最开始有四个移动的平台，让黄色长条色块移动到右上角平台，随后跳跃可以取得奖杯碎片。之后玩家需要将红色色块放在左下角的移动机关上，随后全部跳到左上角的高处，到达目标地点。由于失误几率较高，玩家要保持一定的耐心。



3.9 本关玩家需要眼疾手快，首先让橘红色块到右侧开启机关，随后让橘红色块为橙色色块垫脚，跳到左侧开启机关后，跳回蓝色方块上，之后转移红色色块到蓝色方块上。让黄色长条色块借助红色色块到上方开启机关，水往上的时候要注意色块能顺利通过洞口，之后让橙色色块跳到蓝色色块上，再利用红色色块的弹跳力让橙色色块到达指定位置，之后其余色块到指定位置即可。需要注意的是，一旦中途色块掉进水中，就需要从头开始了。

3.10 最开始利用色块开启机关后，陷阱也会随之启动。注意回避陷阱，到达指定位置即可。

PURGE

4.1 本关开始特定的色块才能开启特定的机关。首先利用红色色块将橙色色块往上送，之后利用橙色色块和橘红色块的配合将红色色块送上平台即可。

4.2 首先操作右侧的色块，让橙色色块上升之后开启机关，升起平台让黄色长条色块跳上来，开启机关后，橙色色块上方阻挡的机关消失，再让黄色长条色块抵在缺口处，再操作橙色色块开启机关后，让黄色和橙色色块到达指定位置。在左侧，让蓝色色块作为垫脚，红色色块在蓝色色块上方，橙色色块利用弹跳力打开机关，最后到达目的地即可。

4.3 先让蓝色色块利用红色色块弹跳到上方开启机关后，让红色色块移动到左边，让黄色长条色块往上跳跃，让黄色长条色块移动到橙色色块附近，让橙色色块利用黄色色块作为垫脚跳上左侧的巡回平台，再让黄色色块跳到画面右上侧的指定位置，最后蓝色色块跳跃，本关完成。

4.4 本关玩家将操作色块往下坠落，注意回避尖刺机关。与其乱移动，倒不如选定一个位置，微调往下移动比较合适。在场景变得开阔之后，一个尖刺下方有奖杯碎片可以取得。



4.5 先将红色色块移动到左侧，让蓝色色块踩着红色色块跳动，之后让黄色长条色块利用蓝色色块的冲击力作二段跳，从左侧跳到蓝色色块上再跳到左侧开启机关。随后机关下降，让黄色色块充当蓝色色块的垫脚，让蓝色色块到指定位置。注意机关有可能将蓝色色块消灭，随后蓝色色块到左侧开启机关，再操作黄色长条色块开启机关后往上，各自到达目标地点即可。

4.6 先让黄色色块将蓝色的作为垫脚到上方开启机关。随后将红色色块和蓝色色块往右边移动，作为黄色色块的垫脚将黄色色块弹到上方开启黄色机关。最后再将蓝色色块往水中移动，在中间让黄色色块弹到右上方指定位置，再各自到达指定位置即可。

4.7 本关需要灵活配合黄色色块和蓝色色块开启机关让水位下降，难度不高，注意水位浮动时会有浮力影响。不过影响也不大，毕竟还有死亡次数的奖杯要求，多死几次也无伤大雅。

4.8 本关需要迅速完成，身后会有尖刺机关逼近。开场后尖刺旁边有奖杯碎片可以取得，随后迅速往右移动，不必让蓝色色块垫脚，黄色色块就能自己跳到右侧，随后蓝色色块移动到右侧，为黄色色块垫脚之后，移动到最右侧即可。

TIPS 游戏中有评论音轨，可以听到一些关卡的评论内容。



4.9 本关需要操作黄色长条色块往上跳，到达指定位置。不过本关是有时间限制的，一旦太慢或者操作失误的话就需要从头再来，多尝试几次即可。

4.10 本关需要观察各个机关的运动规律，选择合适的时间差跳过即可，难度很低。

INVERT

5.1 本关开始出现绿色色块，出现的画面和普通的关卡相反，但实际上是换汤不换药，注意在目标地点的上方有奖杯碎片可以取得。



5.2 踩下机关后右侧方块会分离，之后需要在这个方块上不停地开启机关前进。注意开启了之后要迅速跳到方块上。

5.3 本关需要利用时间差通过机关，难度不高，把握时间即可。

5.4 本关有一个奖杯碎片可以取得，先切换成橙色色块取得后，橙色色块到指定地点。之后利用绿色色块，一步步跳到最下方的指定位置即可。不过跳跃难度很高，需要先让色块到边缘再跳动比较安全。一旦失败有可能直接回到原始地点，因此要有耐心去完成。



5.5 这个关卡很简单，不停地切换上下色块开启机关即可。

5.6 这一关的设计很有想象力，首先玩家需要让绿色色块到指定位置，稍微往外一些，之后让橘红色色块跳到绿色色块上，这样随着上下力的均衡会形成相对静止的状态。之后只要不停地切换两个色块，快到指定地点的时候控制红色色块跳动，就能将红色色块移动到左上的指定位置，之后再让绿色色块到达指定位置即可。

5.7 本关难度不高，上下两个色块分别通过相同的机关即可。

5.8 本关需要灵活利用两个色块的能力，当橘红色色块跳跃到无法往上跳的位置时，让绿色色块往下跳动后，让橘红色色块与绿色色块放在一起，往上移动。右侧的方式和左侧类似，不过这次变成了绿色色块无法继续往下移动时，由橘红色色块救场。之后分别到指定位置即可。

5.9 在本关玩家需要从上下两个方向通过同样的机关谜题，难度不高，需要掌握好时间差即可。

5.10 本关难度也很低，利用上下两个方块结合移动，到目标地点即可。

ITERATE

6.1 本关开始出现紫色的色块，它的能力是两段跳，利用两段跳跳到上方开启机关之后，分别到达指定位置就可以了。

6.2 本关有一个奖杯碎片，就在光源上方右侧上方，可以先行取得。之后沿着光源的位置，寻找机关不停地开启即可。最后会出现目标地点，到达即过关。



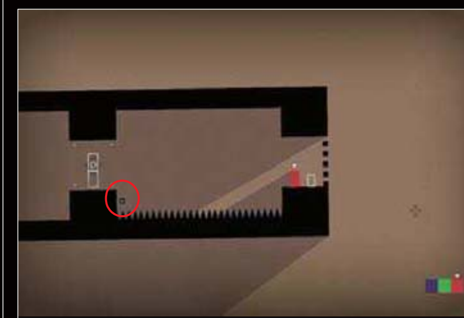
6.3 切换到绿色色块开启机关之后，让橘红色块为紫色色块垫脚后，分别到达指定位置即可。

6.4 实际上就是考验玩家的跳跃能力，选择合适的时间往上跳跃。中间会有类似检查点的大平台出现。耐心一步步走就能顺利过去。

6.5 利用紫色色块跳跃到右边开启机关后，各自到目标地点即可。

6.6 首先利用紫色色块的两段跳能力，往外跳一段之后往内拐，以这样的方式跳到上方开启机关。随后两个色块分别到指定位置即可。

6.7 在本关中间有奖杯碎片可以取得，操作一个色块取得即可。随后让绿色色块跳到右边，跳跃过程中迅速切换橘红色色块跳跃，形成静止状态后移动到中间。之后分别到指定位置即可。



6.8 先操作左侧的紫色色块到右边指定位置，随后再操作橘红色块到上方的发光位置即可。

6.9 先操作紫色色块到右侧区域开启开关，再操作橘红色块开启后，再次操作紫色色块开启开关，切换橘红色块再次开启开关后，操作绿色色块开启开关，随后各自到指定位置即可。

6.10 难度很低，分别切换色块开启机关即可。

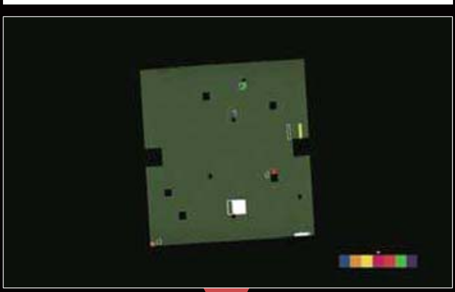
TIPS 本作是有DLC存在的，在DLC中新增了飞行能力，但由于关卡短（30分钟完成），加上没有奖杯要素，性价比不高。因此在攻略中就不再提及。

DESIGN

7.1 先利用橘红色块开启右边开关，解放蓝色色块后，用蓝色色块垫脚，让橘红色块开启上方开关。随后红色色块会掉下，利用红色色块作为垫脚，开启上方的蓝色色块。黄色长条色块就得以使用。之后开启上方的黄色色块开关，就能使用橙色色块了。上方有个奖杯碎片，利用红色色块垫脚然后用黄色长条色块跳跃到上方取得奖杯碎片。之后开启橙色开关，各自到指定位置即可。



7.2 全部的目标位置都会移动，但其实只要确定好具体的放置位置即可。具体实际为黄色长条色块的目标位置在最右边的时候，此时所有的目标地点就都是目标点。之后将对应色块放置到目标位置即可。



7.3 色块出现在屏幕右侧，利用蓝色色块移动其余两个色块，中间有紫色机关则交给两段跳的紫色色块开启，随后尖刺位置就会往下。继续前进，让紫色色块为黄色的垫脚，绕过之后继续踩在蓝色色块上。按照同样的方式到达第一个检查点。注意中途一旦掉下就很可能需要重头开始。之后的另一个尖刺则需要利用紫色色块的两段跳跳跃，到达指定地点后完成。

7.4 在本关需要将菱形的方块顶到指定位置，由于紫色色块有两段跳，因此几乎全程利用紫色色块顶过去即可。在最后一个缺口，利用紫色和橘红色块作为垫脚，让橙色色块过去。

7.5 这一关的机关环环相扣，用紫色色块开启机关后，紫色色块到指定位置。随后利用绿色色块将菱形方块往下之后，到达指定位置。之后利用橘红色块将菱形顶到指定位置之后，橘红和橙色色块到指定位置。之后蓝色色块往下，顶开开关之后到指定位置。最后让黄色色块到达指定位置即可。

7.6 本关需要利用红色色块和紫色色块配合，首先打开最左侧两个机关之后，红色色块利用弹跳将色块运送到右边，随后用紫色色块不停地开启机关让红色色块经过，最后到指定地点即可。

7.7 本关非常简单，每个色块分别到达自己的指定地点即可。惟一需要注意的是蓝色色块需要借助红色色块的帮助才能到上面。

7.8 本关需要各个色块进行接力，把菱形方块移动到右侧即可，注意每运送到下个机关时，回到指定地点即可。

7.9 首先利用橘红色块开启机关，随后让黄色色块和橙色色块到指定位置。切换到蓝色色块开启开关，再切换到绿色色块开启开关。之后让绿色色块到缺口处，让绿色色块通过并且开启蓝色机关。之后绿色色块到指定位置，之前的橘红色块利用蓝色色块到指定位置。之后紫色色块进行二段跳，本关结束。

7.10 先将色块移动到检查点处比较妥当，随后在接近指定位置的缺口处有奖杯碎片可以取得，之后将其全部送往指定地点即可。



GENERATION

8.1 本关出现灰色色块，跳跃到蓝色区域之后，会染上蓝色的能力，随后就能下水通过。

8.2 本关出现黑色色块，同样也可以染上色。首先选择灰色色块染色到右边开启开关，随后回到最左边的指定位置。之后利用黑色色块染色，到指定地点即可。

8.3 控制灰色色块不停往上，中间注意利用移动平台通过，最后到达指定地点即可。

8.4 在最开始的位置需要让黑色色块给灰色色块垫脚跳过去，随后让黑色色块染上红色，灰色色块染上蓝色，由于红色能力，这样灰色色块就能跳得更高。小心地让黑色色块避开蓝色区域后，到达指定位置即可。

8.5 控制黑色色块前进，在迅速坠落后，水里有奖杯碎片可以取得。利用红色和蓝色的相互切换就能顺利到达目的地。



8.6 控制灰色长条色块染上红色，然后让黑色色块跳到灰红色块上方，利用弹力将其送到右边，随后灰色色块到达指定地点即可。

8.7 先让黑色色块染上红色，随后利用红色的弹跳力让灰色色块染上红色。之后利用弹跳力，让黑色色块弹到右侧蓝色区域，染上蓝色之后回来接送灰色色块。之后到达检查点。之后再次利用这样的方式到达第二个检查点。之后先让灰色色块通过后，到达指定地点即可。

8.8 本关出现紫色的染色区域，跳上后能获得二段跳的能力。变成蓝色通过区域之后，有一段区域必变红色，往右边跳到紫色区域后迅速利用二段跳到右侧。随后到达右上的指定位置即可。

8.9 先爬到左边，往上跳染上蓝色，之后游到右边，跳上后染上紫色，注意及时按下二段跳，顺利到达指定位置。

8.10 先让灰色色块染上紫色，之后跳到开始地点，之后继续用二段跳往上，在左侧

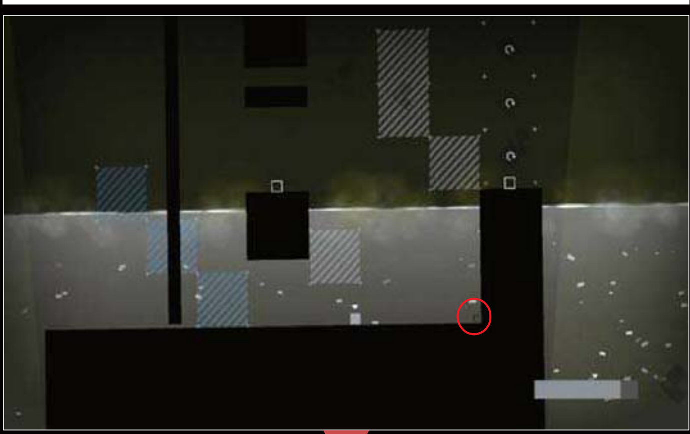


有一个奖杯碎片可以取得。之后到左侧开启机关。待另外两个色块染上色之后，一个往水里跳开启机关。之后成为另外一个的垫脚，分别到指定位置即可。

Y+1，X+1

9.1 开场之后就是五个灰色的小色块，叠成一层层之后，让其中一个灰色色块跳到中间开启开关。之后其余的全部跳到中间。之后利用红色能力弹跳到中间位置之后，全部到右边指定地点即可。

9.2 留下一个小的灰色色块后，其余的跳到中间检查点，留下一个灰色色块后，随后利用循环跳到上方开启开关，在检查点的下方有奖杯碎片可以取得。之后在特定位置留下指定方块后即可完成。



9.3 先让中间的灰色色块染上紫色，跳到左边之后染上蓝色，注意别被灰色色块染到，直接到最左边。之后让白色色块染上红色，让黑色色块先往上前进，利用同样的方式到最左边。之后用同样的方式让白色色块到达最左边即可。

9.4 本关难度不高，注意先让小的灰色色块到达指定地点后，最后再操作黑色色块掉下即可。

9.5 方块会在两种颜色之间的区域切换，注意使用弹力到达指定位置即可。

9.6 关卡非常长，左边倒是没什么好说的，右边需要注意要用长条和长形的色块作为方形的垫脚石，将其送到指定地点之后，其余的色块再到指定位置即可。否则的话会耗费大量时间。

9.7 在开始必须先让长条和长形的方块作为矮小方块的垫脚通过，到达检查点之后，则注意上下移动的时间差，小心避开尖刺即可。

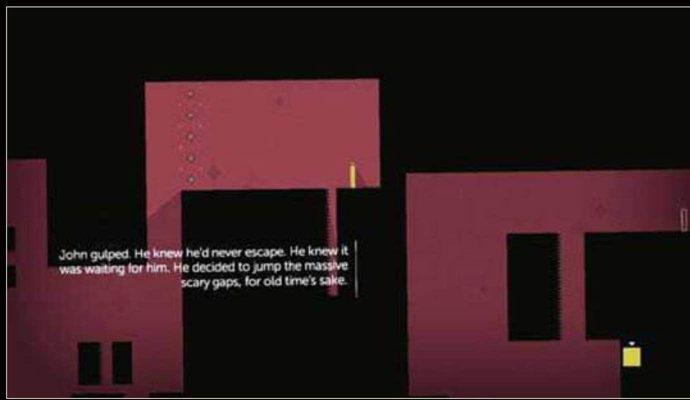
9.8 在特定时间会有蓝色和灰色的区域经过，注意往上即可，几乎没有难度。

9.9 先让黑色色块和灰色色块帮助灰黑扁形跳到最左边，之后长条灰色色块就能跳到最左边，这样就有两个到达指定位置。另外两个可以直接染上紫色，直接跳到指定位置即可。

9.10 首先让染上紫色的黑色色块往上跳动，在画面的左上角有奖杯碎片可以取得，到右边后失去颜色。之后利用染上绿色的灰色色块到右侧，随后黑色色块利用灰色色块垫脚，开启机关，本关结束。之后就算全部通关。

奖杯相关

游戏的奖杯很简单，基本上只要通关一遍再完成奖杯碎片收集要素就可以了。如果通关后还有特定奖杯没完成的话，按照取得条件取得即可。



奖杯列表

奖杯名称	杯种	取得条件
Thomas Was Not Alone	金杯	完成游戏
Experienced Jumper	铜杯	跳跃 1600 次
Mr Lonely	铜杯	在“Spawn”找到两个奖杯碎片
Three Amigos	铜杯	在“Array”找到两个奖杯碎片
The Golden Fleece	铜杯	在“Origin”找到两个奖杯碎片
True Romance	铜杯	在“Associations”找到两个奖杯碎片
Lone Survivor	铜杯	在“Purge”找到两个奖杯碎片
Defying Gravity	铜杯	在“Invert”找到两个奖杯碎片
A Noble Quest	铜杯	在“Iterate”找到两个奖杯碎片
Creativity	铜杯	在“Design”找到两个奖杯碎片
Desaturated	铜杯	在“Generation”找到两个奖杯碎片
Exit Through the Gift Shop	铜杯	在“Y+1，X+1”中找到两个奖杯碎片
The Collection	银杯	找到游戏中所有的奖杯碎片
Huge Success	铜杯	死亡 100 次
Part of the Problem	铜杯	通过 Laura（游戏中红色色块）弹跳 100 次



成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

文：伽蓝

2012年的异色格斗游戏作品《街头霸王对铁拳》，在本月成为了PSN港服免费游戏大军中的一员，而且PSV/PS3双版本均为免费，此前未曾尝试的玩家不妨趁机补课。PSV与PS3版除了游戏体验有所差异外，奖杯的设计也有比较大的差别，本期就为各位读者送上双版本的白金攻略，希望对有志于将游戏白金的玩家提供一些帮助。



街霸对铁拳奖杯攻略

PS3版

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
50	40	6	3	1

白金难度	6/10
白金所需时间	50小时左右
在线奖杯	17
最少通关次数	5
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	双手柄、连发手柄、双机对刷

PSV版

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
60	52	6	1	1

白金难度	4/10
白金所需时间	30~35小时
在线奖杯	19+1（面联对战）
最少通关次数	29
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯综述

PSV 版奖杯虽然以 PS3 版的奖杯作为基础设计，但 PSV 版《街头霸王对铁拳》的奖杯比起 PS3 实在版简单得太多了，主要原因在于本身就简单的连技模式相关奖杯由于可用角色增加而变得更见简单，网战部分的奖杯要求也平易近人了很多，而家用机版极度考验玩家耐力的各种使用“500 次”“300 次”的累计型数据奖杯也变成了“50 次”、“30 次”，因此整体难度下降不止一点半点，惟一变难了的部分就是 PSV 版追加的奖杯“每个人的故事”，这个奖杯要求解锁画廊中的所有影片，这些影片需要用不同的角色组合反复通关再能解锁，但相对变得简单的部分，这些“变难”几乎可以忽略不计。另外 PSV 版的奖杯详细进度数据可以在玩者资料中追踪到，进度一目了然。PS3 版主要的难点在于各种数量累积型的奖杯，虽然可以单机双手柄刷，但种类实在太多，对玩家的毅力是一个不小的考验。

由于 PSV 版奖杯数量较多，而且比较简单，因此在下文中笔者将以 PSV 版作为基础，PS3 版奖杯如无特殊说明可以按 PSV 版的方法来完成，只是完成的次数不一要了，而一些难点奖杯将进行单独解说。

白金路线

1. 完成教学模式，熟悉一下游戏系统。

2.PSV 版挑战模式每个角色随便打，实在打不过去就换人，多达 55 个角色平均每人都不用打 2 条，总计打 300 条即可。而 PS3 版挑战模式每个角色至少打 5 条挑战，熟悉的角色可以多打几条，总计打 300 条即可。

3. 进出训练模式 3 次（PSV 版）/10 次（PS3 版）

4. 使用剧情搭档（比如隆和肯、风间仁和凌晓雨等相连在一起的系统预设组队角色）把街机模式打通五遍，有两遍需要选最高难度，可以利用规则设定和桑吉尔夫的打电脑神技轻松达成。还有三遍只要 MEDIUM 以上就行。过程中可以开街机等待模式，打几局网战



5. 最困难的是任务模式，20 个任务比较讲究方法，但总的来说也不算难，只要能完成，接下来就只剩刷刷刷了。

6. 网战 100 场（PSV 版）/500 场（PS3 版），除了老老实实打，还可以约上好友对刷。打阶级对战升至 C 级也可以两人对刷，各种网络模式相关的零散奖杯也在这个阶段一一搞定吧。

PSV版

7. 选择街机模式生存战，调最低难度 1 局 30 秒用桑吉尔夫轻松达成 30 连胜。

8. 完成步骤 7 后，生存战会多

出一个名为“潘多拉”的选项，将其开启后开始刷各种数据型奖杯即可，十分简单。

9. 最后将各种杂项奖杯进行收尾，取得白金。

PS3版

7. 各种数量累积型奖杯可以用双手柄自己刷，但是因为实在太多，整个过程漫长又无聊，可以参考攻略中的方法来节省时间。另外在刷的过程中最好在旁边开个电脑播下电影、动画之类的，因为到最后刷的过程都已成为肌肉记忆，就算不看画面也没有太大问题。

极 白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

称号爱好家 银杯

取得条件：获得300个称号

奖杯说明：虽然300个称号看上去很多，但实际上这是白金过程中必然取得奖杯。每个角色过5条挑战就能拿6个称号（过全部20条另外还有两个），55个角色就不止300个了，再加上街机模式、网战的一堆，300个完全无压力。

必杀一击 铜杯

取得条件：使用必杀技命中对手50次

奖杯说明：不必刻意去刷，刷其他数量累积奖杯时顺便取得。注意！下文中所有的数量累积型奖杯只有1P完成的才算数。

盛大烟火 铜杯

取得条件：击飞对手50次

奖杯说明：击飞就是指同时按下HP+HK带蓝光的换人攻击。

未知之力 铜杯

取得条件：发动潘多拉50次

奖杯说明：很简单的奖杯，对战模式中把自身与CPU的体力都调成0%，选用最低难度，开局发动后随便用拳脚攻击一下就是一局。7局制的话，可以故意赢4输3，节省一些读盘的时间，顺便在这个过程中完成奖杯“武力压制”的要求。需要注意的是，在潘多拉状态下用任何方式打倒对手都只算作潘多拉终结，因此没有同时累计其他奖杯的捷径可走。

武力镇压 铜杯

取得条件：潘朵拉状态下终结对手30次

华丽落幕 铜杯

取得条件：以超级技巧终结对手30次

奖杯说明：参考奖杯“TAG革命”的说明

连续技风暴 铜杯

取得条件：使用快捷连续技命中对手30次

奖杯说明：参考奖杯“TAG革命”的说明

波状攻击 铜杯

取得条件：发动双重突袭50次

奖杯说明：参考奖杯“TAG革命”的说明

疾风怒涛 铜杯

取得条件：以双重突袭终结对手30次

奖杯说明：参考奖杯“TAG革命”的说明

默契绝佳 铜杯

取得条件：使用双重技巧命中对手50次

奖杯说明：参考奖杯“TAG革命”的说明

TAG革命 铜杯

取得条件：以双重技巧终结对手30次

奖杯说明：相比家用机本，PSV版在街机模式中加入了名为生存战模式，在这个模式中取得30连胜后返回菜单画面，重新进入生存战模式中时会多出一个名为潘多拉的选项，将这个选项打开后再进入生存战就可以获得永久潘多拉发动的效果，由于潘多拉发动期间特别计量表会不断恢复，因此是刷上述数据的最好方法，要完成以上6个奖杯可谓轻而易举，相比家用机版还要想尽办法将特别计量表蓄满的方法实在要简单太多太多了。

闪耀光芒 铜杯

取得条件：发动支援型宝石30次

奖杯说明：在完成生存战30连胜开启生存战潘多拉选项后，推荐装备支援宝石22号，然后在生存战中调时间无限，这颗宝石在有2格特别计量表时就会自动防御，由于潘多拉状态下特别计量表会不断恢复，因此基本上一局内就能完成30次的要求。

热血沸腾! 铜杯

取得条件：发动强化型宝石30次

奖杯说明：比支援型宝石容易发动，而且还可以多个宝石叠加，所以不用刻意去刷。比如001、041、117同时装备，5次一般攻击后三种宝石效果就同时发动了，30次轻而易举。

会心胜利! 铜杯

取得条件：完美胜利30次

奖杯说明：刷网战过程中自然取得，不必刻意刷。

激战尾声 铜杯

取得条件：完成街机模式（难易度MEDIUM以上）

战争如梦痕 铜杯

取得条件：在街机模式中战胜5组宿命对手（难易度MEDIUM以上）

奖杯说明：选用官方配对的组合，在打BOSS角色前就会遇到宿命对手，比如隆和肯的组合就会遇到一八和尼娜，这样通五次街机模式即可。可以调1局、30秒，加速获胜，输了接关没有影响，但不要换人。

混乱的元凶 银杯

取得条件：在街机模式中战胜所有头目（难易度HARDEST）

奖杯说明：所有的头目实际上指的就是豪鬼以及斗神，分别用街霸角色以及铁拳角色作为主角色（副角色无关，这里建议选用老桑）进行街机模式就能使他们出现，同样调1局、30秒，只要贯彻老桑的PPP转转手战术，对手体力落后就很难逆转了。

挑战模式入门者 铜杯

取得条件：在挑战模式完成1个课题

挑战模式达人 铜杯

取得条件：在挑战模式完成10个课题

挑战模式超人 铜杯

取得条件：在挑战模式完成100个课题

奖杯说明：挑战模式每个角色随便打，实在打不过去就换人，多达55个角色平均每人都不用打2条，简单得等同于白送，累计完成300条即可。

飞跃的一大步 铜杯

取得条件：在教学导览模式完成1个课题

飞跃的成长 铜杯

取得条件：在教学导览模式完成所有课题

奖杯说明：火引弹说的话别按得太快，看清要求就能通过。

第一次任务 铜杯

取得条件：在任务模式完成1个课题

特殊任务专家 银杯

取得条件：在任务模式完成所有课题

奖杯说明：单机部分惟一有难度的奖杯，具体请参看任务模式心得。





修练的成果 铜杯

取得条件： 进入3次训练模式

奖杯说明： 进入后退回标题画面算是一次，必须看到右下角出现潘多拉标记，说明已经自动存档了，次数才会累积上去。

目标获胜的布局 铜杯

取得条件： 自订宝石组合

染上我的色彩! 铜杯

取得条件： 自订角色配色

我的作法 铜杯

取得条件： 自订称号

让我说句话 铜杯

取得条件： 自订感言

奖杯说明： 以上几个自订项目的奖杯相当于白送的，随便设定一下即可获得。

武人之路 铜杯

取得条件： 进行10场在线对战

分歧之路 铜杯

取得条件： 进行30场在线对战

险峻之路 银杯

取得条件： 进行50场在线对战

无尽之路 金杯

取得条件： 进行100场在线对战

奖杯说明： 如果网络条件不佳，100场要花不少时间。最快的方法是在无尽战斗模式中邀请好友对刷，但如果没有好机友就只能老老实实自己打了。

守的精神 铜杯

取得条件： 在线对战获胜5场

破的精神 铜杯

取得条件： 在线对战获得10场

离的精神 银杯

取得条件： 在线对战获胜50场

孤高的精神 金杯

取得条件： 在线对战获胜100场

初次胜利! 铜杯

取得条件： 在阶级对战中首次获胜

胜利者的证明 银杯

取得条件： 在阶级对战中首次升级

奖杯说明： 从D级升至D+需要500点经验值，与D级对手打赢1场得50点，但输了会减分。

名誉的证明 金杯

取得条件： 在阶级对战中首次升到C级

奖杯说明： 升到C级需要1000点经验值，D+打D级对手赢一次只能拿40点经验值，所以要多打几场。阶级对战也可以对刷，两人都选1局，30秒或60秒，同地区，然后都打街机待战，相互搜到的几率还是很高的，同时也可以刷30次的街机待战。

漫长战门之始 铜杯

取得条件： 在无尽战斗中首次获胜

道场长 铜杯

取得条件： 建立1次无尽战斗的大厅

奖杯说明： 建好退出，不需要有人来对战。

重播者 铜杯

取得条件： 在重播频道播放3次重播

奖杯说明： 开始播放后就退出，反复3次，不需要看完。

ST×TK传教士 铜杯

取得条件： 于我的频道公开模式中影片被下载3次

奖杯说明： 在我的频道中选“公开”，进入房间后随便选一两段已经存好的影像，一般情况下很少会有人进入“我的频道”房间，只能靠邀请好友，进来一个好友就会直接下载你公开的影像，保存后会直接退出房间，这就算下载了1次。反复邀请同一个好友3次也是可以的，显然这个奖杯最好也是和机友对刷会比较方便。

爱是盲目的 铜杯

取得条件： 使用同一个角色对战超过30次

奖杯说明： 按上文刷奖杯的心得去做，总会有角色的使用次数超过30的。

随时候教! 铜杯

取得条件： 进行街机待战10次

奖杯说明： 可以在打5组宿命对手或是刷C级的过程中打开街机待战模式，但如果没人进入就只能靠机友配合刻意搜了。

欢迎光临 铜杯

取得条件： 前往STORE

奖杯说明： 进入商店便可，不需要购物。

各有千秋 铜杯

取得条件： 在生存战中连胜10场

历史的轨迹 银杯

取得条件： 在生存战中连胜30场

奖杯说明： 调最低难度，没有一点难度。

好邻居 铜杯

取得条件： 发布5次自定义角色配色礼物

奖杯说明： 在主菜单画面中，进入自订-角色配色一栏，随便点选一个角色就有6个默认的自定义配色，无需更改这些服装的配色，直接点击屏幕上方的“发布”，出现打开Near功能的提示后选择是，成功进入Near界面后按Home键重新返回游戏，重复这个步骤5次就能解锁奖杯。

快门机会 铜杯

取得条件： 在AR艺廊中摄影

奖杯说明： 在主菜单画面中，进入玩者资料-艺廊一栏，然后点击中央的AR艺廊，任意选取一名角色后按照游戏提示点击屏幕生成AR角色，然后按下位于右下角的摄影键即可。

从容的胜利者 铜杯

取得条件： 获得K.O.雕像

奖杯说明： 进行网络对战并战胜对手时就会获得K.O雕像，在网络对战中获得首次胜利后就能获得K.O雕像，但注意在获得后必须进入玩者资料-K.O雕像的菜单内才能成功解锁奖杯。

音速忍者 铜杯

取得条件：在音效艺廊中播放3次音频

奖杯说明：在主菜单画面中，进入玩者资料-艺廊一栏，点击屏幕右侧的Sound，选取3首BGM播放就能获得奖杯（无需听完）。

每个人的故事 铜杯

取得条件：解开艺廊中Graphic内的所有要素

奖杯说明：最麻烦的奖杯之一，要解开美术艺廊中所有的过场动画必须完成以固定组合反复通关街机模式，具体条件如下：

1）所有官方的组合（比如隆与肯、三岛一八与妮娜）各通关1次，共24次。

2）用洛克人、豪鬼、斗神、吃豆人作为主角色，副角色不限各通关1次，共4次。

3）用非官方的任意组合通关1次，共1次。

4）以街霸角色作为主角色，铁拳角色作为副角色；街霸角色作为主角色，非官方组合的另一名街霸角色作为副角色；铁拳角色作为主角色，街霸角色作为副角色；铁拳角色作为主角色，非官方组合的另一名铁拳角色作为副角色等以上4个组合开始一次街机模式，在看完开场动画后即可退出，不用打完，收集最后4个片头动画后奖杯入手。

流行最前线 铜杯

取得条件：设定简易操作方式进行对战

奖杯说明：要开启简易操作，首先需要从主菜单画面进入选项-设定简易操作方式一栏进行操作。将离线一项设定为ON后，返回菜单进入对战模式，将对战条件设定为1局30秒再开始，在开启简易操作后，玩家操作的角色会自动进行移动，玩家需要做的就只是点击前触摸屏让其出招，轻松取胜后随即奖杯解锁。

轻松K.O 铜杯

取得条件：使用触摸操作在对战中取得胜利

奖杯说明：很简单的一个奖杯，在系统部分也说到PSV版对比家用机版新增了触摸屏的操作，在任意一局对战中，在将敌人体力削减得差不多后，确保用触摸出招K.O对手就能取得奖杯，一般来说都会在不知不觉间解锁。

友情的征兆 铜杯

取得条件：以Ad Hoc模式进行对战

奖杯说明：奖杯要求正如字面描述，在网络模式中选择Ad Hoc完成一场对局即可，但问题是如果身边没有机友联机的话会麻烦不少，那么就只能参加一些本地的掌机聚会碰碰运气了。

群星会 铜杯

取得条件：使用过所有角色

奖杯说明：在完成奖杯“每个人的故事”的过程中，玩家就基本能用过所有的角色，剩下的只需要将多乐、黑乐以及柯尔等3个不能在街机模式中选择的角色在任意模式下选用一次即可。

战斗现在才开始! 铜杯

取得条件：在街机模式的生存战中交替TAG

奖杯说明：在街机模式的生存战中，有一项名为“交替切换”的选项，这个选项允许玩家在生存战中输掉后自动更换为对手角色继续游戏，实现无限游戏的效果，将其打开并设定1局30秒，进入生存战后故意输掉对局触发与CPU切换角色就能解锁奖杯。



PS3版难点奖杯

紫电一闪 铜杯

取得条件：使用EX必杀技命中对手500次

可以开双手柄对战，调成7局制以及无限时间，下文中所有PS3版的数据累计型奖杯都可以如此设定来刷。EX必杀技正常情况下需要耗一格气槽，但是因为每人都有一招可以通过二段蓄力变成EX必杀技，所以刷起来还是比较简单的。推荐使用隆的EX波动拳，不用靠近对手，原地放招即可。需要注意的是，所有的数量累积型奖杯只有1P完成的才算数。

波状攻击 铜杯

取得条件：发动双重突袭500次

奖杯说明：因为需要三格气槽才能发动双重突袭，所以刷起来比较费时。角色方面推荐先选春丽，再选史蒂夫，宝石选207、212、214三种猛攻宝石，以加快气槽的获得速度。体力方面要调成75%或更少，因为如果是满体力状态获胜，那么会算成“完美胜利”而不算是“双重突袭终结”，所以1P开局时要把体力调少一些。（刷双重技巧和超级技巧时也是同样的道理）2P的除了两只猫其他角色随意，个人推荐豪鬼。2P体力要调成75%，开局后春丽往前走一小步，前跳HP・站MK（命中3下）・HP・HP换出史蒂夫，史蒂夫要点一下LP。此时因为宝石发动，史蒂夫的气槽获得率+40%，然后用两个指令投236+K・HP气槽刚好加满，而2P此时体力几乎为空，发动双重突袭后摸一下就打倒了，一小局耗时25至30秒。这个方法尽管已经很省事儿了，但500次还是需要四五个小时才能刷完。

传家宝刀 铜杯

取得条件：使用超级技巧命中对手500次

奖杯说明：每个角色都有一招蓄力至三段直接变成超级技巧，可以和超级技巧终结300次和EX必杀技一起刷。角色选隆，我方和对手都选体力75%，三个蓄力的EX波动拳，两个蓄力的真空波动拳，一局就结束了，7局制的话一场可以刷12个EX技，8个超杀，其中4次为超杀终结。EX必杀技500刷好了就把对手体力改成50%，累计400个超杀后对手体力改为25%，这样打75场就够了。

默契绝佳 铜杯

取得条件：使用双重技巧命中对手500次

奖杯说明：双重技巧的表演时间大多很长，为节省时间，我们要把对手打剩一丝体力，发动双重技巧就直接把对手打倒，这样就能跳过演出画面。设定和操作可以完全参考双重突袭，对手还是体力75%的豪鬼，豪鬼的体力清空，不必等他完全站起来便可输入236+MP+MK，史蒂夫的双重技巧起手有4下，作为终结技演出时间很短。

连续技风暴 铜杯

取得条件：使用快捷连续技命中对手100次

奖杯说明：快捷连续技用一次要消耗1格气槽，可以在刷奖杯“未知之力”时多用用。

TAG革命 铜杯

取得条件：以双重技巧终结对手300次

奖杯说明：按照奖杯“默契绝佳”的取得方法去做，300次终结在过程中就能完成。

无尽之路 金杯

取得条件：进行500场在线对战

奖杯说明：非常费时的奖杯，加上现在网战的对手很少，500场要打很久。最快的方法是在无尽战斗模式中邀请好友对刷，如果双方都有连发手柄的话，那就可以挂机。最快的挂机方法是1P把○键设成HK，2P把○键设成NO USE，然后调1局定胜负，1P先锋选风间仁，2P选锋选多乐猫，然后双方把○键和START键设成连发。多乐猫体力非常少，几下就打死了，但因为个子太矮，很多招打不到。而风间仁的站HK会向前移动，而且近距离时可以踢到小猫，一般8秒就能把小猫踢趴下。赢够100场后，1P和2P角色和键位设定交换，把胜利数一起刷了。此法为全自动挂机，省心省力，不过还是要注意一下别掉线了。

03 索尼家用机 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1006A主机（500GB，摄像头同捆，港版）	2900元
总计		2900元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机（12GB，4.53破解，美版黑/白）	2100元
硬盘	希捷1TB外接硬盘	439元
引导盘	廉价正版游戏	60元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2688元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评：在科隆游戏展上索尼公布了大量的PS4游戏试玩，看得出PS4目前已经步入了黄金发展期。国内目前的售价基本维持在2700元左右，同捆摄像头的主机要略微贵200元。PS4在近期也吸引了大量玩家购买，但最近很多玩家发现PS4很难登陆到PSN，一直无法连接，遇到这种问题，可以尝试更改PS4的DNS，推荐使用谷歌的DNS，8.8.8.8或8.8.4.4，倘若还是无法解决问题，只能尝试更改MTU数值，PS4默认为1500，这个数值具体要根据当前网络进行测试才能判断。如果更改DNS或MTU的数值都无效的话，推荐直接对PS4进行格式化，在设置菜单里选择全格式化，这样多半的PS4就可以登陆到PSN上了。如果是新机的话比较简单，老机器格式化之前要备份好资料。相信PS4要完全解决网络问题，只有在国行上市后才可以了。



▲选购12GB破解主机另配移动硬盘是目前比较划算的购机方式，移动硬盘品牌可选择日立、西数、希捷、三星等大厂品牌。

PS3由于无法完美破解4.53以上的系统版本，所以建议玩家在购入主机后对网络功能进行关闭，进入主机设定→自动更新，选择关闭，另外在网络设定→网络连接里面，将网络停用，这样可以保证PS3不会进行联网升级。另外目前PS3市场开始以美版机成为销售主流，主要原因在于港版主机的系统多高于4.53，无法进行完美破解，所以美版主机开始增多，而众所周知，美版主机多源于返厂新机和14天机，所以质量上比较难以把控，建议有需求的玩家在近期选择入手，一般早期的美版主机在翻新率上较低，倘若到年底再选购破解的4.53美版主机，那多半就是翻新机了，这点建议大家注意一下。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1006A主机（500GB，港版）	2700元	原装DS3无线振动手柄	220元
PS4 CUH-1006A主机（500GB，摄像头同捆，港版）	2900元	原装PS3摄像头PLAYSTATION EYE	180元
PS3 CECH-4012主机（12GB，港版黑/白）	1500元	原装DS4无线振动手柄（港版黑）	370元
PS3 CECH-4012主机（250GB，港版黑/白）	1680元	原装DS4无线振动手柄（港版红/蓝）	410元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版黑/白）	1780元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	380元
PS3 CECH-4012主机（12GB，4.53破解，美版黑/白）	2100元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS3 CECH-4012主机（250GB，4.53破解，港版黑/白）	2400元	高仿索尼HDMI线	45元
PS3 CECH-4012主机（500GB，4.53破解，港版黑/白）	2500元	希捷500GB移动硬盘	349元
PS3 CECH-4012主机（500GB，4.53破解，港版红/蓝）	2600元	希捷1TB移动硬盘	439元

04 微软家用机 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（美版，含Kinect）	3600元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		3600元
近期推荐购入指数		7

	品牌 / 型号	价格
主机	X360E主机（单破解，Kinect同捆）	2280元
电源	原装电源（包改220V）	-
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2369元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附Kinect 2体感摄像头一枚、HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：Xbox One方面，市场行情变动不大，行货目前已经蓄势待发，微软目前联手各大电商对Xbox One进行推广。根据百事通方面的消息，国内行货已经通过审批的主机达到了500万台，看得出来国内的市场潜力非常巨大。另一方面，微软已经宣布了白色版的Xbox One即将在10月份上市，欧洲和美国本土将同捆《日暮城狂欢》这款游戏上市，亚太及台湾等地区预计会推出单独版的Xbox One白色款主机，但时间暂时未定，一直期待白色Xbox One可以准备好钞票了。

X360目前成熟稳定，在售价上的变动不大，玩家购机的问题主要集中在主机到手后。目前比较普通的几个问题包括游戏出现韩语、卡机、DOS蓝屏等。针对这些问题我们建议玩家在购机后注意一下。首先是系统语言上，一般X360的默认语言为繁体中文，很多玩家喜欢切换成简体中文，而很多游戏的字库是根据系统语言进行判断，因为没有行货的关系中文游戏实际上内建的都是繁体字库，所以当你把主机语言改成简体中文时，部分中文游戏就会显示成英文或韩文了，这点只需要保持默认的繁体中文即可解决。其次是卡机问题，这点注意，双破解的主机，在玩硬盘中的游戏时候千万不要在光驱内放置游戏，否则便有可能卡机，取出光驱内的光盘即可。最后是关于DOS蓝屏问题，出现这个问题一般都是主机在关机状态下按到了出仓键，这时候破解主机会启动XELL程序，这个程序是提取主机IP信息，反馈到屏幕上便是蓝底白字的DOS界面，实际上显示的是IP信息，遇到这个问题关机再开就好了，不用担心主机出现损坏的问题，X360 E版的质量还是比较出色的。



▲白色版Xbox One作为独占游戏《日暮城狂欢》的同捆主机，在年内也将有裸机版上市。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（美版，含Kinect）	3600元	X360翻新无线手柄	188元
Xbox One主机（美版，无Kinect）	3250元	X360翻新有线手柄	138元
X360E主机（单破解，Kinect同捆）	2280元	北通阿修罗360震动手柄	149元
X360E主机（双破解，Kinect同捆）	2350元	北通原生铜HDMI高清线	89元
X360原装电源（220V直插）	260元	北通VGA高清线	68元
X360组装电源（220V直插）	140元	原装HDMI线	280元
X360原装无线手柄	320元	组装HDMI线	50元
X360原装有线手柄	280元		

市场报价信息更新截至2014年8月7日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

科隆游戏展上PS4宣布销量过千万，微软公布了3种限定版Xbox One主机，硬件方面的看点满载。随着港行国行Xbox One主机发售日的临近，想必国内也会掀起一股绿色旋风，算算时间，正好是TGS那期杂志的时候，看来那一期同样是看点满载。随着9月3日日版主机的发售，中文系统也有望随之解锁，一大堆游戏就能变身为中文版。希望如此吧。

· 无盒装PSV的猫腻 · 3DS全面破解在即 · PS4不能联机的对策 · X360购机注意

价格行情 ——提供最佳购机方案

01 PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版黑，Wi-Fi）	1180元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	198元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1418元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：最近的游戏市场没有出现太多的变化，PSV在价格方面依然保持稳定，上期提到的翻新机问题最近比较猖獗，很多玩家都会选择这种“无盒装”，没有三码合一的新机，但实际上这些主机来源多数不正常，一般是以下三种情况：1. 主机曾经被人为修理或者被返厂修理过，质量无法保证。2. 主机在运输过程中被掉包人为拆出进行单独运输的，属于新机范畴。3. 主机是旧型号主机，为了充新机改了贴码版本。所以如果从产品质量上考虑，选择全新的三码合一主机是质量的保障，而且在未来索尼即将可能销售行货的前提下，有正规保修的产品未来在内地得到保修的几率也会更高一些。另外，现在有一部分商家的日版主机价格比较贵，很多玩家咨询这部分主机的差别。较贵的日版主机一般是今年3月初发售的春季限量版超值同捆版，包装内除了主机标配外还额外带有索尼的原装收纳软包一个，索尼的原装8GB记忆卡一张，以及原装的PSV挂绳、擦机布、特典下载卡和6款试玩游戏的下载版，目前春季限量同捆版的售价在1450～1480左右，比单独选购这些配件要更便宜一些，不过因为时间比较久，所以可能很难寻觅到，但如果可能买到这款套装的话，作为入门玩家来说，还是非常超值的。



▲春季限量版只有日版，内含丰富的配件，作为入门机型非常超值。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（港版六色，Wi-Fi）	1180元	PSV原装耳机（港版）	120元
PSV-2000主机（日版六色，Wi-Fi）	1160元	8GB索尼原装PSV记忆卡	108元
PSV TV普通版（港版）	680元	16GB索尼原装PSV记忆卡	198元
PSV TV豪华版（港版）	980元	32GB索尼原装PSV记忆卡	328元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡	498元

02 3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS LL主机（港版4.5系统）	1500元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	GateWay 3DS	320元
SD/TF卡	金士顿 32GB microSD卡（行货）	89元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1987元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。



▲Homebrew Channel成功移植到3DS平台，未来破解或许不需要再借助烧录卡。

点评：任天堂在更新8.x系统之后无疑给破解带来了一定的困难，而另一方面目前日版4.5破解主机几乎很难寻觅，商家也开始玩起了很多猫腻，尤其是一些淘宝店铺，利用日版破解主机勾引玩家选购，最后却收到其他版本的4.5系统主机，甚至是高系统版本的日版主机，最后再将责任推给玩家。如果从网络上选购3DS，一定要注意这种问题，一旦发现收到的货与实际选择的机型不符，一定要申请退款并请淘宝客服介入，以免花了日版破解主机的价格最后吃了哑巴亏。不过在3DS的8.x系统破解上，现在也有了一些新的进展，一方面是Gateway3DS在前几日宣布已经成功破解了最新系统，并放出了展示视频，但内核暂时还没有定下发布日期，按照Gateway3DS的节奏，新固件需要在没有BUG的情况下，才会正式发布。另一方面，老一辈曾破解Wii，发布Homebrew Channel自制软件频道的法国玩家Smealum，现在也开发了3DS版的Homebrew Channel，针对的系统也是8.x，由此看了，8.x的破解已经非常接近，玩家可以继续盼望3DS的全面破解了。

主机及主要周边参考价格

3DS LL主机（港、台版4.5以下系统）	1500元	3DS Link	220元
3DS LL主机（日版5.1以上系统）	1100元	MT Card	300元
3DS XL主机（美版5.1以上系统）	1250元	R4 SDHC银版	48元
2DS主机（美版蓝黑、红黑）	950元	金士顿 16GB TF卡（行货）	45元
2DS主机（绿白）	1050元	金士顿 32GB TF卡（行货）	89元
GateWay 3DS	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	185元



8月28日PSV平台上可谓精彩纷呈，不仅有多款新作发售，《初音未来 歌姬计划F2》、《胧村正》等作品的DLC内容也都集中在那一天，各家游戏厂商好像是约好了一样，要在一天之内榨光玩家们的钱包。对于日服PSN+玩家来说，虽然之前总是在抱怨送的游戏不够给力，不过9月份有《无双大蛇2终极版》这样的大作免费提供，档次一下就拔高了许多。而在即将到来的9月份，还有《俺尸2》中文版及《绝对绝望少女》等重头戏等着我们呢。

当前系统版本：3.18

火热DLC 《暗魂献祭 三角势力》更新

虽然距离游戏发售已经过了挺长的时间，不过《暗魂献祭 三角势力》一直在持续更新着新内容。在8月份的1.30版本更新中，游戏追加了全新的魔物——奥丁（オ－ディン），以及三套新服装。

震撼大地的魔始祖·奥丁



奥丁，是阿瓦隆阵营的创始人——潘德拉贡因过度献祭而化身的魔物，并被冠上了“最凶”的名号。是完完全全的新魔物，并非只是换了皮肤的亚种。纵马持剑的造型非常帅气，还原度也很高。玩家们在“追加委托X”中便可以发起挑战，一共有三种不同的难度。

多款联动服装

重力姬之法衣（女性角色限定）



《重力眩晕》的新作迟迟没有新消息，不过显然索尼并未遗忘这一作品。大家就先在《暗魂献祭 三角势力》中换上凯特的衣服过过瘾吧。

白猫之法衣（女性角色限定）

《大伙相伴乐》联动服装，整体造型非常华丽，披风上的多罗头像更是点睛之笔。

奴隶之法衣





《自由战争》联动预告

在《暗魂献祭 三角势力》下一次的更新中，将会和《自由战争》进行联动。天罚将会降临到《暗魂献祭》的世界中，玩家们可以穿上咎人的衣服，为了自由与天狱掠夺者——龙形态的帝欧内进行抗争。而《自由战争》特色的荆棘操作则会以新魔法的形态登场，并且完全再现了拉倒、束缚和攻击等各项操作。从预告视频中可以看到，当多名玩家同时使用荆棘魔法攻击时，场面可是相当壮观。这样的联动方式实在太良心了。



PS+大搜罗 PS+日服9月免费游戏一览

无双大蛇2 终极版



优惠方式：免费

优惠期限：2014年8月20日~2014年9月16日

《无双大蛇2 终极版》于2013年9月26日发售，在《无双大蛇2》的基础上，增加了众多新剧情与新角色，包括原创角色玉藻前，《忍者龙剑传 西格玛2》中的瑞秋、红叶等均会登场，140名可用角色也达到了系列之最，耐玩度上绝对有保证。



FEZ



优惠方式：免费

优惠期限：2014年8月20日~2014年9月3日

《FEZ》是一款评价极高的解谜类游戏，曾获得过2012年游戏开发者大会的最佳独立游戏奖，点阵风格的画面和小清新的氛围相得益彰。不过游戏主打的解谜要素可一点都不含糊，玩家要在2D的画面中进行3D切换，去寻找隐藏在各处的物品或机关，对玩家的空间思考能力有着不小的考验。复古的风格、创新的玩法和丰富的内容造就了《FEZ》独特的游戏体验，本作的优惠期限较短，玩家们可不要错过了。



试玩速体验

《梦幻之星 新星》试玩报告



《梦幻之星 新星》的“战斗体验版”已经在 PSN 日服上架，日服玩家可以提前一探究竟了，港服玩家虽然暂时无缘试玩，但不妨参考一下本次的试玩报告，看看本作是否值得被纳入购买清单中。另外 SEGA 还宣布《梦幻之星 新星》将会在 2015 年 3 月左右推出中文版，虽说比日文版要晚了几个月，不过依然值得期待。

画面观感

比起 PSV 平台的《梦幻之星 OL2》，本作的画面要更好一些，主要体现在场景建模及光影的处理上。但就整体表现而言则比较平庸，给人感觉精细度不足，画面不够干净。而且比较奇怪的是，虽然是一款单机游戏，但流畅度上却比网络版的《梦幻之星 OL2》还要差一些，角色跑动时感受尤为明显，战斗时掉帧的情况也是频频发生。

新元素



这次的试玩版中一共提供了 4 种职业供玩家选择，分别为擅长近战的猎人（ハンタ－），擅长使用枪械的枪手（レンジャ－），使用魔法战斗的法师（フォ－ス）以及能够使用所有类型武器的新职业破坏者（バスタ－）。破坏者最大的特点是可以使用专属武器“锥击炮”，“锥击炮”发射出能量块并刺入敌人体内后，此时攻击刺入能量块的部位便能够造成更大的伤害，算是比较上级向的武器。另外笔者推断本作应该像网络版那样，每个职业限定了某些武器种类，可选择空间并不像 PSP 版那么广。经典的角色自定义系统在这个试玩版中并未提供，所有职业都有一个默认的造型以及一套固定的装备。

选择了角色之后就会进入任务，而这个试玩版中也只提供了一个任务。任务中有 3 名 NPC 同伴随玩家同行，限时 10 分钟，其中包括了一场杂兵战以及一场 BOSS 战，10 分钟内无论能否击败 BOSS 都会进入一段小剧情，随后试玩结束。

操作方面，本作的键位安排比较紧凑，□和△键对应两种攻击，其中△键攻击一般会消耗 GP（类似于气力，会缓慢恢复），还可以配合 R 键组合键使用其他招式。L 键是视角复位，长按可以锁定敌人，左摇杆控制角色移动，而右摇杆调整视角，十字键则是切换武器套装和道具翻页，道具要直接点屏幕使用。根据画面的光圈提示按攻击的能让威力加成的系统依然健在。



而这次体验版为我们准备的 BOSS，正式宣传画上的那只巨大的独角兽。登场的时候还会破坏掉场地的地形，场面非常震撼。不过实力比较弱，熟悉了操作和 BOSS 的弱点之后，10 分钟完成任务还是绰绰有余的。

总结

试玩版无论界面还是操作跟《梦幻之星 OL2》都比较像，手感也比较爽快。对付超大型敌人算是本作的卖点了，不过视角还不是很灵活，画面及流畅度上也存在不小的问题，希望在正式版中能做出调整，毕竟距离游戏发售还有相当长的一段时间。另外，虽然本作交由 Tri-Ace 开发，不过并未体现出很强的 3A 特色，算是比较遗憾的一点。

火热DLC

《胧村正》第四弹DLC配信日确定



《胧村正》的第三弹 DLC 才配信不久，“元禄怪奇谭”的最后一个 DLC“角隐女地狱”也要来了。第四弹 DLC 确定于 8 月 28 日进行配信，讲述的是一个鬼娘与好色还俗和尚的故事，这种“蛇精病”的组合让人不得不怀疑制作组是不是又脑洞大开了。在游戏中玩家操纵的是阎王的小女儿——罗邪鬼（CV：渡边久美子），虽然身材娇小但却能轻松地挥舞巨型武器，还能在小女孩、少女和女汉子间进行变身，战斗系统相当特别。

火热DLC

《初音未来 歌姬计划F2》最新DLC

《初音未来 歌姬计划 F2》将在 8 月 28 日推出最新的第六弹 DLC，此次 DLC 将包含两首“新歌”——《爱言叶》和《积乱云グラフィティ》，虽然都是之前作品中登场过的歌曲，但 PV 和谱面经过制作，每首歌曲的售价均为 500 日元。并预定于秋季推出另一首重制曲目——《こっち向いてBaby》。

除了歌曲外，还有两套新服装以及三种皮肤界面。服装的售价为每套 300 日元，皮肤界面在 10 月 5 日前可免费下载，之后每个 100 日元。

血饮狂刀



优惠方式：免费

优惠期限：2014年8月20日~2014年11月18日

移植至手机平台的一款游戏，游戏采用了红与黑这样高对比的配色，以此来表现出血腥与残忍的游戏氛围。虽说是以日本忍者为主角，但实际上则充满了典型的美式暴力风格。游戏的玩法接近于横版卷轴动作类，



不过玩家要像玩《水果忍者》那样，通过滑动屏幕对敌人进行斩击。而 BOSS 战的设计则颇为巧妙，无脑乱砍是完全行不通的，必须找到特定的攻略方法才行。

街头涂鸦HD



优惠方式：免费

优惠期限：2014年6月18日~2014年9月16日

SEGA 出品，最早于 DC 上登场的佳作《接头涂鸦（Jet Set Radio）》的高清复刻版，除了画面上的提升之外，还加入了众多新元素。



游戏支持触摸操作，玩家可以利用 PSV 的触摸屏做出各种动作。而我们要做的，就是穿上直排滑轮穿梭于大街小巷，让自己的涂鸦覆盖整座城市！

XBOX STYLE



顺利地把编辑部的机器升到了预览更新最新版，有了中文系统，世界顿时美丽了很多。不过畅快之余，心里也有些不爽：去年首发就有中文系统，结果一直等到今天还不解锁，这是图个啥。特别是一堆首发游戏都有中文，却因为系统语言屏蔽中文而无法显示，实在是有些无法理解。希望今后这样的脑抽行为不要再有了。

《GTA5》飞行学校开张！次时代版延期？

《横行霸道Ⅴ》仍在不断更新中，8月下旬，飞行学校在《横行霸道在线》里正式开张。飞行学校收录了10个全新的超高技巧空中单人任务，包括战斗技巧操作、低空飞行挑战、阵列飞行。完成全部任务后，可以获得一套飞行服，并可以驾驶豪华的斯威夫特直升机，以及最大容纳16人的白金汉军用喷气式飞机，此外也有一系列全新的降落伞，并追加了非凡风情经典款新车。该DLC还追加了3种全新的对决任务模式，并对游戏任务奖励的金钱和声望值进行了调整。此次调整的原则是，任务难度越高，奖励就越多，而且重玩任务也不会减少奖励，奖励还会随花费时间而变化。

在科隆游戏展期间，有传闻说PS4/Xbox One版《横行霸道Ⅴ》有延期之虞。有媒体甚至详细指出Xbox One版（含PC版）延期到明年，PS4版不变。不过目前官方没有对延期传闻作出任何回应，各大销售网站依然将游戏发售日定在今秋。





Xbox One港版主机首发详情

9月23日Xbox One将在香港上市，相信港行也是国内核心玩家的首选，这里我们就为大家介绍一下港版主机的首发详情。

港版主机将会分为有Kinect和无Kinect两个版本发售，港版的特色是无论哪个版本都会同捆一张最新发售的Xbox One游戏《FIFA 15》，相信这就是港版主机选择在这个时机上市的最大原因。而有Kinect的版本除了多一个Kinect One之外，还会同送一个Kinect专用的下载游戏《舞蹈中心 聚光灯》。下面让我们来看看这两个版本的区别。

Xbox One《FIFA 15》香港首日版同捆套装

- Xbox One主机
- Xbox One主机无线手柄
- HDMI线
- 耳机
- 14天金会员资格
- Xbox One游戏《FIFA 15》
- 售价为3380港币



Xbox One连Kinect《FIFA 15》香港首日版同捆套装

- Xbox One主机
- 新一代Kinect感应器
- Xbox One主机无线手柄（首日限定版）
- HDMI线
- 耳机
- 14天金会员资格
- 首日成就兑换卡
- Xbox One游戏《FIFA 15》
- Xbox One游戏《舞蹈中心 聚光灯》
- 售价为4180港币

而台版Xbox One也将在9月23日发售，也是分为有无Kinect的两个版本发售，价格和配置和港版差不多。惟一且最大的区别就是，台版Xbox One同捆的游戏是《泰坦天降》，而不是《FIFA 15》。喜欢《泰坦天降》的朋友不妨考虑一下台版。

Xbox One《巫师3》独占内容

2015年最受关注的游戏之一——《巫师3 狂猎》将于2月24日发售。开发商CD Projekt RED一直和微软保持不错的关系，前作更是在X360上独占登场并推出了中文版，这回波兰人再次为Xbox One玩家献上一份大礼。Xbox One版《巫师3 狂猎》的限定版中将包含《Gwent》的实体版。

《Gwent》是一款根据游戏改编的双人对战卡牌游戏，有4个阵营的超过150张卡牌。在PS4/Xbox One的限定版中都会包含《Gwent》的数字版，但实体版是Xbox One独一份的。值得一提的是，尽管Xbox One的



限定版明显更值，但两个版本的限定版价格完全一致。不出所料，这个决定引发了PS4玩家的不满。

《玩具兵团 战备金》公布



好评如潮的下载游戏《玩具兵团》在科隆游戏展之前公布了最新作的消息，新作名为《战备金》(War Chest)，预定2015年初登陆PS4和Xbox One平台。

《玩具兵团》初代是一战，次作是冷战，本作则完全不同。这回的故事中将有4个阵营，目前公布了其中的两个，分别是Kaiser和Star Power Army。Kaiser是类似初代那样的一战玩具兵，而Star Power Army则是童话玩具，包括泰迪熊、小仙女、独角兽、天马等等。两个势力对战时看起来真是光怪陆离，十分夸张。

本作将保持一贯的动作塔防玩法，还会加入一些新的模式。游戏支持多人对战以及合作。

Xbox One 8月更新推送

8月17日，微软推送了Xbox One的8月更新，此次更新的细节如下：

·加强动态推送。玩家可以给好友的动态留言和点赞，可以在动态中向指定用户展示视频片段，移动设备用户可以在Smartglass看到好友的留言。

·玩家可以从官网和Smartglass上购买数字内容。如果玩家的主机设置处于开机或待机状态，购买之后会自动开始下载（需要有网络）。

·手柄电量低的时候会弹出提示。

·可以选择显示的消息提示种类。新增在观看视频时不会弹出提示的选项。

·新增3D蓝光碟的播放功能。

·好友列表中会显示好友上次在线的时间，以及当时他们在干什么。

·OneGuide新增报告错误的功能。

尽管增加了不少新功能，但玩家还是普遍比较失望。因为之前据参加了Xbox One系统更新预览计划的玩家反应，在8月推送的更新中已经新增了对简繁体中文的支持，但在面对全体玩家的正式更新中依然没有提供这一功能，看来这一功能真的要等到9月亚版主机纷纷上市之后才会推出了。

Xbox One七宗最

Xbox One自去年11月发售之后，接连打破Xbox系游戏机的销售记录。9月23日Xbox One国行也要正式发售，UCG视频组8月特别制作了最上游特别节目“Xbox One七宗最”，盘点Xbox One上已推出的精彩游戏，欢迎大家去各大视频网站观看。

最有趣：Capcom的《丧尸围城》系列向来以趣味性著称，作为首发游戏之一的《丧尸围城3》不仅加强了画面表现、提高了同屏丧尸数量，而且在游戏内容上也有大幅加强。夸张到荒谬的合成武器，全新加入的载具合成，还有数量繁多的各种趣味挑战和课题，再加上换装、生存者、精神病BOSS这些传统要素，只要你不是见血就晕 就能在尸城里找到无比的乐趣。

最精致：《麦克斯 兄弟魔咒》是一款创意十足的动作解谜游戏，主人公麦克斯需要运用魔法画笔来展开冒险。游戏的画面靓丽、风格清新，关卡设计也颇有独到之处。虽然是一个以解谜为主的游戏，但有多场精彩的BOSS战贯穿其中。尽管《麦克斯 兄弟魔咒》只是一个下载游戏，但麻雀虽小、五脏俱全，游戏处处都体现出很高的素质。本作已确定会引入国行。

最奇葩：《疯狂摩托》是游戏史上第一款真人游戏，游戏的主人公被一辆拥有智能的摩托车附体，不幸沦为车的坐骑，被从头开到尾。这个看似荒诞的设定也奠定了本作的奇葩基调。游戏的过场全部采用真人实拍，流程中玩家可以接触到几乎所有的主流游戏类型，而且这些关卡都做得有模有样。这么雷的游戏，如果以后玩不到会怎么办？

最惊喜：《超时空战队》是微软ID@Xbox计划中素质最高的一作，它的画面和玩法都很类似于8位机名作《魂斗罗》，不过更火爆、更新颖。 游戏中玩家要来往于不同的时空，每关都有严格的时间限制，不过时间结束后不会失败，玩家可以发动时空回溯进行重试，重试的时候之前玩家的行动也会残留在画面中，这样就可以让不同时空的玩家进行协力攻击。

最酷炫：作为首发游戏之一的《崛起 罗马之子》，虽然没有达到1080p/60帧的次世代标竿，但其画面素质之高。在目前的次世代游戏中仍罕逢敌手。借助CryEngine3的强大威力以及出色的美工，游戏向世人展示了一个瑰丽的古罗马时代。开发者还为游戏设计了数十种华丽的处决技动作，暴力美学给予玩家酷劲十足的视觉冲击。它可以说是Xbox One最好的炫机游戏。

最尖端：已确定会作为国行首发游戏的《极限竞速5》，是目前Xbox One上最优秀的赛车游戏，它的优秀不仅在于优质的画面和顶级的驾驶体验，还提供了划时代的智能AI体验。强大的物理引擎计算出玩家在车辆碰撞时的反作用力，并将其反馈到车辆本身，造就了极为真实的车损系统。云端AI的引入颠覆了以往的拟真赛车游戏体验，Xbox One目前最尖端的游戏非它莫属。

最神作：拿奖拿到手软的《泰坦天降》以《使命召唤 现代战争》为基础，加入了二段跳、跑酷等要素，大大提高了游戏节奏和流畅度，而作为核心系统的泰坦更是一举改变了游戏玩法。玩过《泰坦天降》之后你会发现：很多在《使命召唤》里存在了多年的老问题，在《泰坦天降》里都得到了圆满的解决。这款神作同样已经确认会登陆国行主机。

土豆视频　腾讯视频　17173视频

Xbox One 中文系统预览

目前凡是参加了Xbox One系统更新预览计划的玩家，均已可以享受中文环境带来的便利，这里就为大家简单介绍一下，也希望微软能够尽快向所有玩家开放中文系统。

Xbox One支持简繁体中文显示，和X360不同的是，无论玩家选择什么语言环境，显示非英语语言时都不会出现乱码，这点可以说是长足的进步。目前Xbox One的语言环境是捆绑卖场区域的，玩家在系统选项中更改时，首先需要选择语言，然后再选择该语言对应的区域，最后重启机器即可。每个区域对应的语言都是固定的，例如选中文就不能选择美国，这点还是有些不便的。然后目前Xbox One不支持中文语音，但支持日文语音。

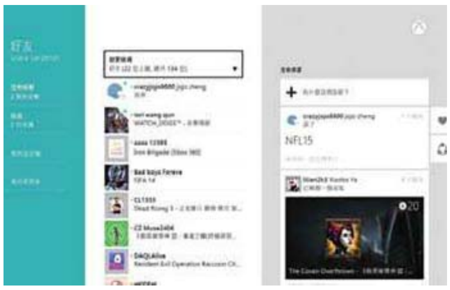
Xbox One和Windows 8、WP8一样，卖场和玩家所在区域一致，而这个区域是可以更改的，这就使得玩家可以用任意国家/地区的账户来访问任意国家/地区的卖场。将所在区域改为亚洲地区之后，即可访问对应的卖场。不过目前简体中文只能选择新加坡，而新加坡的卖场只有很少一部分内容。

Xbox One游戏的语言也和系统语言对应。早在去年首发之际，就有玩家发现在《丧尸围城3》、《崛起 罗马之子》等游戏的STAFF里看到了中文STAFF。如今只要把系统语言改为繁体中文，很多游戏都会摇身一变成为中文版。目前已知有中文版的游戏除了上面提到的两款外，还有《极限竞速5》、《麦克斯 兄弟魔咒》、《泰坦天降》等。也就是说，购买了这些游戏的朋友（无论数字还是实体），只要等到中文系统一解锁，即可享受中文版，而无需重新购买一份。

但由于目前只是预览更新，现在的繁体中文系统还是有很多问题。例如较难登录、派对容易出错、不能直接选择游戏和应用程序等等。看来微软也在努力完善这方面的问题。不过不管怎样，9月23日港台地区就要发售行货，中文系统解锁的日子是不可能晚于这一天的。



▲截稿前推送的最新更新中，中文环境下已可正常选择游戏和应用程序。



▲全中文的好友界面看起来比过去亲切太多了。

3DS应援团



网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

《苍蓝雷霆 神枪伏特》是这次应援团重点推荐的下载游戏。曾经的《洛克人 ZERO》四部曲难度与爽快并存，酷炫帅气的 Zero 堪称洛克人角色设计中的经典，而目前由原班人马的 Inti Creates 和稻船敬二制作的《苍蓝雷霆 神枪伏特》在 3DS 上发售，着实让人怀念。作为一款下载专用游戏，本作还额外附赠怀旧风的小游戏，里面出现了稻船敬二的另一部作品《Mighty No.9》的主角，算是一次颇为有趣的联动。

在 8 月底，也就是本期截稿后，口袋妖怪官方将公布一个所谓的“惊天动地新企划”，让人非常好奇。但在此之前，国内玩家自发组织了一场中文化情愿活动，有志者事竟成，或许这就是促成未来口袋中文版的一个契机呢。

当前固件版本：8.1.0-18x（x对应地区版本）

《怪物猎人》10周年演唱会日本召开

“《怪物猎人》系列”拥有超高的人气，作为日本国民级的游戏系列，游戏中的音乐或气势磅礴，或温婉柔和，水准非凡。2014 年 8 月 16 日，卡普空就在日本东京举办了名为“怪物猎人 10 周年纪念交响音乐会～狩猎音乐祭 2014～”的活动。在本次音乐会上的演奏曲目涵括了从 2004 年第一作到如今最新的《怪物猎人 4G》的多首曲目，受到了许多观众的好评。在日本的公演由栗田博文担任指挥，由东京フィルハ－モニ－交响乐团演奏。本次公演还将在 10 月 22 日于台湾举办，这是狩猎音乐祭首次在海外公演，感兴趣以及有条件的玩家不妨前往参加！





超萌猫猫保护套发售！

一般的 3DS LL 主机保护套会更倾向于可靠的保护性，在外观方面并没有下太多的功夫，而且大部分保护套的设计都倾向于男性，对于可爱的女生来说，使用 3DS LL 很难找到一款萌萌的保护套。不过这次我们就有一款非常可爱的保护套要介绍给各位，它能将你们的 3DS LL 萌化！

近期日本厂商**サイバ－ガジェット**推出的这款猫猫外形的保护套，名为“CYBER・**シリコンカバ－ねこにゃん** DX”。该款保护套预留了主机的摄像头位作为猫猫的“眼睛”，整体采用特殊的材质制作，不仅能保护玩家的主机免受灰尘和油污的侵袭，而且还能提升手感。保护套很薄，装着之后不影响其它周边的使用，并且本身留有多个孔位，许多功能不需要将保护套拆开就能够正常使用。目前该系列的保护套一共有三款，分别为黄色小猫款、黑白小猫款以及斑点猫款式，无论是自用还是拿来送给女性友人都是不错的选择！

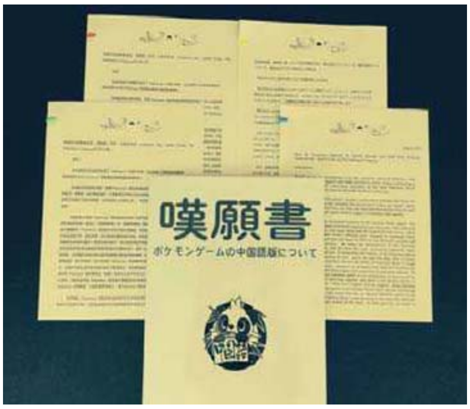


史上最多皮卡丘摄影会

为了宣传新剧场版动画《口袋妖怪 X・Y 破坏之茧与迪安茜》，任天堂在 8 月 2 日于日本神奈川县横滨市的横滨赤**レンガ**仓库举办了《史上最多皮卡丘摄影会》。这个摄影会与活动《皮卡丘大量发生中 at 横滨》联动，在会场有超过 50 只皮卡丘登场，非常震撼！举办方请来了迪安茜的配音松本真理香，和参与本次摄影会的人进行互动。目前在日本国内各地还有《皮卡丘大量发生中》的活动在举行，如果有机会去日本的玩家，请务必去感受一下皮卡丘的强力电波！



《口袋妖怪》中文化请愿活动



“《口袋妖怪》系列”虽然一直备受国内玩家的喜爱，但遗憾的是该系列即便已经在最新作《口袋妖怪X・Y》当中内置了7国语言，也还是未能推出官方中文版。而近期就有国内玩家组织了“口袋妖怪中文化”的请愿活动，活动的组织者在华盛顿世锦赛上亲手向株式会社ポケモン的社长石原恒和先生提交了请愿书。响应情愿活动的口袋玩家越来越多，直至截稿为止，已有超过8500名玩家晒出自己的正版游戏合照，以向官方表达中文化的请愿诉求。这一行动引发了国外许多媒体的关注，而增田顺一和石原恒和在接受了请愿书之后，也签名表示感谢玩家的支持。虽然目前官方并没有就是否会推出中文版作出明确的表态，但相信这一举动会让他们感受到玩家们的热情，并认真考虑中文化的需求。如果你也希望为请愿活动添砖加瓦，可以登陆以下网站，了解详情。



▲石原恒和在请愿书上签名，表示感谢华语地区粉丝们的支持。

神奇宝贝部落格 http://52poke.com/

eShop下载推荐

苍蓝雷霆 神枪伏特
蒼き雷霆 ガンヴォルト

●推荐玩家：喜爱动作游戏的玩家、对“《洛克人》系列”有好感的玩家

售价：1960日元

推荐度：★★★★★

本作是由知名制作人稻船敬二领衔，由开发了“《洛克人Z》系列”的制作组Inti Creates制作的原创横版过关游戏。无论是设定还是手感上都有浓烈的《洛克人》气息。玩家扮演的主人公为了自由，使用名为“雷击鳞”的武器，与专门捕捉超能力者的皇神组织对抗。游戏在系统上别具特色，除了使用“雷击鳞”击杀敌人之外，击杀复数敌人还有额外的分数奖励。而女主角还会唱歌给予主角支援，在这个过程中背景音乐会随之发生变化。而作为《洛克人》的延续，在每个关卡都会有强大的能力者等待着玩家。在满足一定条件之后还能使用威力巨大的必杀技。游戏的手感上乘，关卡设计也非常精妙，推荐给所有玩家尝试。





逃脱冒险 终焉的黑之雾
脱出アドベンチャー 终焉の黒い雾

●推荐玩家：喜爱逃脱游戏的玩家、玩惯该系列的玩家

售价：820日元

推荐度：★★★

本作是“《逃脱冒险》系列”的最新作。这个系列的特色在于玩家需要扮演具有侦探头脑的女高中生，在每一个密室谜题当中通过探索、分解、情报收集等方式解开密室谜团并且从中逃脱。在最新作《终焉的黑之雾》中，玩家依然需要操作女主人公时野若留和青梅竹马的彦道一起，寻找行踪不明的同班同学。这次的舞台是“逢魔的黑色迷雾”，玩家需要在各个场景当中切换，打听消息并利用分解等能力探索场景要素。在此次探险的过程中还会遇到一个谜一样的少女，在她身后又有什么样的谜团呢？这就需要玩家们开动脑筋去探求啦！



水上摩托竞技赛3D
アクアモーターレーシング3D

●推荐玩家：喜爱水上竞技的玩家、喜爱休闲类游戏的玩家

售价：400日元

推荐度：★★★

虽然渐渐步入了秋天，但夏天的残暑依然猛烈。这时候要是能进行一些水上活动，那该是多么清凉的一件事。不过即使没条件去也没关系，在游戏中也能间接感受一下水上的舒爽。《水上摩托竞技赛》就是这样的一款游戏，本作中一共有24个赛道舞台供玩家挑战，操作简单，对应3D显示。游戏中还具有多种多样的动作供给玩家尝试，不仅对应6人同时对战，而且下载对战也能让玩家使用一份游戏进行多人游戏，非常厚道。加上价格不高，值得玩家尝试。





神创世界格林西亚
神创世界グリンシア

●推荐玩家：喜爱RPG的玩家、对于幻想风格没有抵抗力的玩家

售价：1080日元

推荐度：★★★★

“格林西亚”是由双子的女神所创立的世界。姐姐创立了空气和天空，妹妹创立了大地和海，这对姐妹在创立世界之后，将自己的力量封进6个秘宝当中。随着时光流逝，如今这片大陆由帝国统治。以寻宝为生的人们听闻在帝国偏僻地带挖出了古代的遗迹，为了探求六大秘宝，他们开始了探险。

游戏本身有着不错的立绘人设，不过画面素质基本处于SFC水平。虽然如此，游戏的设定还是颇有意思的，比如游戏当中有着昼夜变化的设定，随着昼夜变化，出现的怪物和街中人们的生活会发生改变。游戏的战斗系统是传统的回合制，队伍全灭后却需要“捡尸体”，在取得秘宝之后会出现EX技能等设定都跟传统RPG略有不同。整体而言是一款有着同人游戏般大胆设定的回合制RPG，感兴趣的话不妨一试。







PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报 PSN商城热点推荐

在 E3 之后的又一大展——科隆展上 PS4 与 PS3 平台的各欧美热门大作都绽放异彩，与此同时日本方面也相继公开了各大作品的发售日与 DLC 的配信消息，赶在 TGS 开始之前拔得头筹，《罪恶装备 Xrd SIGN》的发售日公开、《恶魔之魂Ⅱ》的 DLC 配信等消息都无时无刻吸引着玩家们的眼球，由 SCEJA 召开的发布会也公开了日程。科隆的热度尚未消散，TGS 的预热战已经拉开了帷幕。

《罪恶装备 Xrd SIGN》发售日确定

PS3 PS4

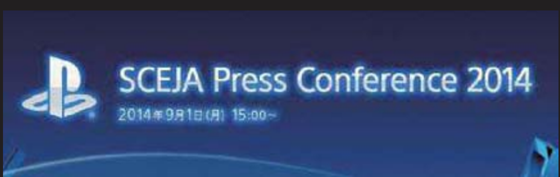
万众期待的 2D 动画渲染风格格斗游戏《罪恶装备 Xrd SIGN》终于公开了家用机版的发售日，发售日确定为 2014 年 12 月 4 日，PS3 版与 PS4 版的售价相同，实体版为 7538 日元，数字版为 5980 日元。家用机版《罪恶装备 Xrd SIGN》追加了街机版所没有的新模式：能够与各地玩家进行网战格斗的“NETWORK 模式”，无论玩家买的是 PS3 版还是 PS4 版，都能够在该模式下挑战各地的玩家，同时还能够到其他玩家的房间里观战。除此之外还收录了描绘各角色背景与故事的“STORY 模式”，让《罪恶装备》的粉丝里在本作里再次享受到这庞大世界观所带来的乐趣。



“SCEJA 新闻发布会 2014”将于 9 月 1 日召开

PS3 PS4

曾于去年召开的“SCEJA 新闻发布会（SCEJA Press Conference）”公布了《暗魂献祭 三角势力》、《梦幻之星 新星》以及 PSV TV、新型 PSV 和日版 PS4 发售日。今年的新闻发布会将于 9 月 1 日北京时间 14 时召开，从时间上来看这次发布会可以算是索尼的东京游戏展“前哨战”，在去年的发布会上索尼给玩家们带来了许多意想不到的惊喜，这让人不由得开始期待今年发布会的内容。



《真・三国无双 7 帝国》发售延期

PS3 PS4



原本预定与 2014 年 9 月 25 日发售的《真・三国无双 7 帝国》近期宣布延期至 2014 年 10 月 23 日，理由是为了提高游戏品质。目前《真・三国无双 7 帝国》预约特典和豪华版的内容已经确定，预约特典为郭嘉与关银屏的换装 DLC，郭嘉的是《织田信喵的野望》角色伊达喵宗的换装，关银屏的是《讨鬼传 极》的吉祥物天狐的换装。豪华版的内容为收录了 16 首新曲的原声音乐集、全 83 个角色的立体视卡片，PS3 版售价 8800 日元，PS4 版售价 9800 日元。

《超级英雄世纪》追加新角色

PS3

将于 10 月 23 日发售的《超级英雄世纪》近期追加了几位来自不同作品的可操作角色与敌方角色。新参战的可操作角色有假面骑士 Birth（来自《假面骑士 OOO》、詹奈（来自《银河奥特曼》）和正义高达（来自《机动战士高达 SEED》），新追加的敌方角色是假面骑士 Eternal（来自《假面骑士 W forever ~ a to z 命运的盖亚记忆体》）、卡米拉（来自《迪迦奥特曼 THE FINAL ODYSSEY》）、假面骑士 Sorcerer（来自《假面骑士 wizard in magic land》）、须佐之男（来自《机动战士高达 00 2nd》）。



回归原点
《如龙 0 誓约之地》将参战 TGS

PS3 PS4

在 8 月 24 日的女忧 & 牛郎选拔直播里，制作人名越稔洋公开了“《如龙》系列”的最新作《如龙 0 誓约之地》，本作与《如龙 维新》一样，同时登陆 PS3 与 PS4 双平台，目前发售日还尚未确定，名越制作人在现场透露更多的情报将留到东京游戏展再进行公开。从标题附带的数字来看，本作可以确定为《如龙》正统新作而并非《如龙 维新》这类外传性质的作品，近期选拔的女忧与牛郎将会在游戏里以什么样的形式正式登场也是非常值得期待的。

《噗哟噗哟对俄罗斯方块》宣布移植 PS4

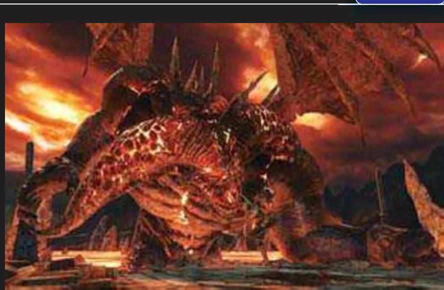
PS4



SEGA 在今年 2 月 6 日发售的两大益智类消除游戏结合之作《噗哟噗哟对俄罗斯方块》近日宣布将发售次时代主机版，并将于今年 12 月 4 日发售，售价 5480 日元，目前本作的次时代版还没有配信数字版的计划。本作在原版的基础上进行了一些平衡性的调整，并将目前正在配信的原版 DLC（包括 BGM、角色语音等）都内封至游戏本体之中，玩家只要挑战冒险模式就能够获得这些 DLC 物品。

《黑暗之魂 Ⅱ》
第二弹 DLC “铁之古王”内容公开

PS3



于 8 月 26 日配信的《黑暗之魂 Ⅱ》第二弹 DLC “铁之古王（CROWN OF THE OLD IRON KING）”目前公开了内容，该 DLC 售价 800 日元。本次 DLC 的舞台是被灰与煤所覆盖的世界“黑雾之塔”，玩家将要面对的是栖息在熔铁城的巨大君主“铁之古王”，在死寂的塔里，徘徊着半身被烧至通红的敌人、会吐出火焰的无头骑士甚至是附身于铠甲之中的敌人。本 DLC 与第一弹一样，购买了 DLC 的玩家能够邀请尚未购买 DLC 的玩家进来游玩，与好友一起踏破这钢铁的巨塔。

《偶像大师 全力以赴》新 DLC 公开
双叶杏与新曲目一同登场

PS3

于 8 月 26 日开始配信的第四弹 DLC 现在已经公开了内容，在该 DLC 里，手游《偶像大师 灰姑娘 Girls》的角色双叶杏也将会在 S4U！模式登场，售价 1112 日元。本次 DLC 配信的内容还有各角色的剧本，讲述女孩们在制霸了 IE 之后的故事，本次的剧本和第三弹不一样，是每个角色分开的单独剧本，共 12 话，分成三个章节，本次配信的是第一章的 1 ～ 4 话，第一章的剧本采用捆绑销售的形式，分成三个组合，每个组合售价 1800 日元。除此之外还有新服装、新饰品、新乐曲的配信，服装和乐曲能够捆绑购买。



《高达破坏者 2》
今冬闪亮登场！

PS3

于去年发售的以共斗与混搭为主题的《高达破坏者》在 TV 动画《高达创战者 TRY》正式公开之后不久宣布续作《高达破坏者 2》将于今冬发售。去年发售的《高达破坏者》因同样以混搭 + 创造为主题的动画《高达创战者》热播而取得了不俗的成绩，本作则再接再厉，与《高达创战者 TRY》举办联动企划，在游戏里玩家设计的机体参加选手权活动即可有机会让自己的机体在动画里登场！



《御姐武戏 Z2 混沌》
忌血族姐妹参战！

PS4

在本作里，身为忌血族的彩与咲是和身为吸血族的神乐与沙亚原本是对立关系，随着故事的进展，这个对立的关系变成了协助共斗！随着忌血族姐妹的参战本作也将追加新的系统“Der drive”，吸血族角色吸取忌血族角色的血液时便能够解放真正的力量，攻击力也会提升。在本作里玩家还能够让其他的角色来为自己的操作角色进行掩护，发动掩护攻击的条件是积攒掩护槽，每个角色都有各自的掩护槽，调整好节奏的话甚至可以四人同时进行掩护攻击。







多边共享 Fun Factory

多边趣闻 《心理测量者》玩具版“统治者”手枪

初心者 提供



即将于今年10月播放第二季的日本人气动漫《心理测量者》(PSYCHO-PASS サイコパス),其官方在号称据有日本最大规模的Chara Hobby 2014展上,公布了忠于原作经典道具“统治者”(Dominator)的1/1还原“复制版统治者”(PROPLICA Dominator)将会预定于2015年夏季上市。这把由万代(BANDAI)出品的仿真(漫)玩具枪不仅可以发声、发光,还会像原作一样拥有测定犯罪系数的功能(中二病患者专属好评!),在展会上同时亮相的还有原作女主角常守朱的官方形象代言。



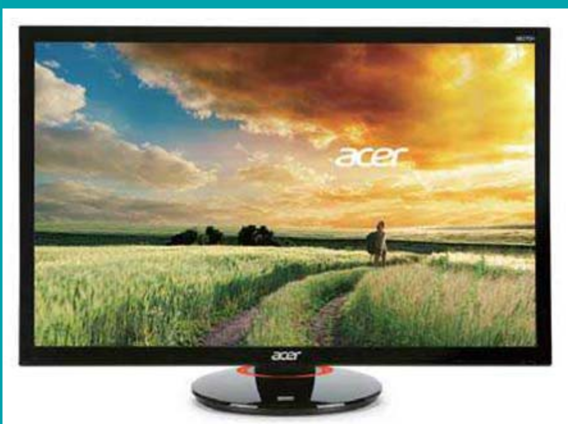




多边数码 近距离打机的究极选择

时雨 提供



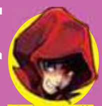


限于家中条件限制,没法使用大屏幕电视游戏?普通的显示器又没办法满足您对画质的苛刻要求?那么以下介绍的这款显示器或许值得考虑。

这是由日本ACER公司推出的显示器,型号为“XB270HAbprz”,最大的亮点在于其对应英伟达的G-SYNC技术,这也是日本国内首款对应G-SYNC的显示器。英伟达的G-SYNC技术可以让显示器的刷新频率与GPU相互配合,让输出画面的帧率和GPU的输出相一致。对于玩家使用的普通显示器来说,存在60HZ的刷新频率限制。以显示器同步的方式可以解决垂直同步带来的画面卡顿或者撕裂的问题,即使在低帧数下也能实现高帧数的稳定效果。但对于主机玩家来说,其余的指数才是吸引人的地方。这款显示器实现了1ms的低延迟率,在高速的游戏中能几乎忽略残影的存在。同时还支持144hz的倍速刷新率,让游戏的画面显示更加顺畅。支持3D,其底座也可以自由旋转,玩家可以选择适合自己的角度进行游戏。目前这款显示器的售价为66960日元,折合人民币4000元左右。由于ACER是一家全球性的硬件厂商,因此不排除会在中国地区推出此款产品。如果玩家感兴趣的话,可以多多留意哟!

多边·趣闻

《闪乱神乐2 真红》与秋叶原6家餐厅推出角色联动菜谱



宇宙人 提供



随着《闪乱神乐 2 真红》发售，Marvelous 在秋叶原与パ－ティ－パ－ティ－キャロライナ等 6 家餐厅合作，分别推出了以游戏角色为主题的菜谱。这些菜谱以游戏中的角色两两组合为主题，游戏中 12 位角色正好分成 6 组，正好每一个主题菜登陆一家餐厅。而且这些角色的菜谱也相当贴合角色的特色，“飞鸟 × 焰”主题的菜是咖喱饭，以香肠和海苔做出这两位宿敌刀剑相碰的效果。“斑鸠 × 咏”的拉面则以京都风味绿茶配咏所喜爱的芽菜，高档感中带有一些“庶民”的气息，“奈落 × 神乐”的是京都风味的汉堡。

除此之外，品尝完这些菜式之后还能获得一张对应角色的海报作为纪念。当然每道菜的价格是 810 日元，相对普通的快餐还是贵了一些。而这个活动是从 7 月 19 日到 8 月 17 日为止，所以当各位读者拿到手上这本杂志的时候，恐怕已经没办法品尝到这些菜单了。除了联动菜谱之外，本作也继续跟成人饮料品牌“二回战”推出合作饮料，不过据说仅仅是普通的清凉饮料水。



多边·小说

熟悉故事的全新演绎,《刀剑神域 进击篇2》登场!



稀饭 提供

在《刀剑神域》的正篇故事已经于第十三本连载《Alicization Dividing》中朝着新篇章的高潮进军时，从另一个角度讲述《刀剑神域》故事的《进击篇》也来到了连载的第二卷。

《进击篇》的故事重新聚焦到了系列故事的起点，也就是《刀剑神域》这个游戏的开端，在游戏正式开始运营后，一万名对游戏毫不知情的玩家在进入游戏后却发现自己竟然无法登出，而且在游戏中死亡就会导致现实中的自己身亡。在这种严酷的现实当中，以独自攻略游戏为目标的桐人，却在第一层 BOSS 头目讨伐战会议中遇到了使用轻剑战斗的女性玩家亚丝娜，结下了一段奇妙的因缘。

可以说，作为全新开篇之作的《刀剑神域 进击篇》其目的在于进一步深化和改造“《刀剑神域》系列”的开篇，当初这部大热作品的开山之作其实是作为一部完整的作品刊载在网络上，现有的连载都是在这个完整故事的结构上进一步扩展后创作出的内容，而当正篇已经连载到了第十三集时，原有故事的架构也必须要进行一次有意义的改造，以更好地承载故事日后的发展，于是《进击篇》应运而生。

而在最新推出的《进击篇 2》中，全新打造的故事有了进一步的发展，原作中因为故事节奏关系而没有被过多提及的前期游戏楼层攻略也得以在这个新故事中呈现。在这本最新的连载中，经过激烈的战斗，成为了“封弊者”的桐人依靠着强大的战斗力击败了艾恩葛朗特第二层的 BOSS，和自己的临时搭档亚丝娜挺进到了第三层。

在这个楼层，他们接触到了全新的阵营任务，并且被卷入了两个精灵种族的骑士们之间的斗争中。早已经尝试过封测的桐人对此并不陌生，但是令他诧异的是，原本在开启阵营任务后会同归于尽的两个精灵 NPC，如今有一位却被桐人成功地救了下来，那就是黑暗精灵女骑士“绮兹梅尔”。改变了预定游戏进程的桐人与绮兹梅尔成为了友人，还参与了第一次举行的第三层攻略会议，却没想到有一个巨大的抉择在等着自己和亚丝娜。这个抉择到底是什么，就要留待各位读者自己在故事中了解了，最后奉上一些简体中文版的彩页供大家欣赏，也别忘了去买买买哦。

■封面



■彩页P1



■彩页P2～3



■彩页P4～5



■彩页P6～7



■彩页P8+扉页



指间方圆

★MOBILE LAND★

本期向大家推荐的几款游戏类型跨度较大，既有《Swing Copters》这样的虐心“大作”，也有像《折断吧！手机君》这样充满别样乐趣的游戏。而《讨鬼传》借了回向答游戏的东风，《逆转裁判5》则是企图用高清化吸引玩家再买一次单。不管如何，8月份移动平台上的游戏还是相当丰富多彩，暑期将尽，好好把握剩余不多的时间吧。

佳作推荐 这样的高清，你有异议吗？

《口袋妖怪》将推卡牌手游

虽然任天堂曾一再强调，并不会将自己的核心游戏品牌搬上手机等移动平台，不过如今看来似乎有所转机。据“《口袋妖怪》系列”视频的上传者Josh Wittenkeller透露，《口袋妖怪》将在iPad上推出集换式卡牌游戏。之后负责“《口袋妖怪》系列”周边商品的公司The Pokémon Company证实了这一消息，他们正在开发一款基于iPad平台的《口袋妖怪》卡牌新作，并预计于2014年底前推出。虽说这并非是《口袋妖怪》的正统作品，但从中已不难看出任天堂态度的转变。这款作品很有可能是其对于移动平台的一次试水，若能取的不错的收益，相信未来将能够看到越来越多任系经典作品的身影在移动平台上出现。



Capcom多款手游停运

虽然大家一直揶揄SE是手游大厂，但其实同为日系大厂的Capcom在手游上的投入同样不余余力，自家旗下的众多品牌纷纷登上移动平台。不过近期Capcom宣布旗下5款手游将会于10月14日结束运营，这些作品分别为《MH商店 艾露猫集市》、《音乐忍者》、《完乘！全国铁道之旅》、《武装忍者》和《Blade Fantasia》。官方并未给出结束运营的理由，但其中的原因不难猜测，一方面是由于营收状况不佳，另一方面则是有作为替代的新作品出现。



逆转裁判5



容量：505MB
语言：日语
厂商：Capcom
价格：免费
地区：日服

iOS Android

《逆转裁判5》高清化！不过登陆的并非主机平台，而是App Store。本作于去年7月在3DS平台上推出，估计是之前的《逆转裁判123HD 成步堂龙一篇》收效不错，因此Capcom索性把最新的《逆转裁判5》也搬上了移动平台。由于并未增添什么新内容，因此游戏方面就不做详细的介绍了。重点说一说变化方面，首先游戏改为了免费下载，任何玩家都可以免费体验第一章的完整内容，之后的章节则需要另外购买，全篇章解锁大概只需要2000日元左右，比起3DS版要划算一些，而特别篇、逆转裁判篇、DLC服装等额外内容也均有收录，分别为600日元、300日元和100日元。其次游戏还针对移动平台的特性做出了一些优化，大幅提升的分辨率让本作的画面有了质的飞越，人物立绘更加精致，细节的处理也更到位，这也让临场感有了进一步的提升。

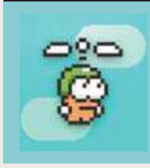




随着越来越多的厂商将原本主机平台的作品完完整整地进行移植，移动平台也呈现出了非常强势的竞争力。虽然可能时间上会比较滞后，但是像《逆转裁判》此类偏重文字且不需要复杂操作的作品，其实和移动平台有着很高的贴合度，更好的画面及更低的价格——说不定未来这将会是此类游戏的最佳归宿。

佳作推荐 直升机，再虐心

Swing Copters



容量：7.9MB
语言：英语
厂商：Dong Nguyen
价格：免费
地区：国服

iOS Android





在上一期的指尖方圆中，曾简短地介绍过《Flappy Bird》开发者阮哈东在Fire TV平台上的新作，当时还在猜测他什么时候会再战移动平台，不过很快他就带着《Swing Copters（摇摆直升机）》杀回来了。当抱着抖M心态的玩家们兴冲冲地体验过后，无不表示这是一款比《Flappy Bird》还要虐心十倍甚至百倍的游戏。《Flappy Bird》虽然有难度，但其实很快就能掌握规律并取得不错的成绩，而在《Swing Copters》中，别说突破个位数，就算只是取得1分，也很有可能消耗你很长一段时间。本作的设计理念和《Flappy Bird》一样简单，玩家要做的就是点击屏幕让角色通过障碍，但通过小小的改变，却让游戏的难度扶摇直上。首先阮哈东将横向移动改为了垂直向上移动，不要小看坐标轴上的变化，《Flappy Bird》中的小鸟横向移动时是有重力设定的，玩家点击屏幕只会让其向上移动，而在本作中，带着“竹蜻蜓”的小人会不断上升，玩家则必须兼顾其左右两个方向的移动，每点击一次屏

幕都会改变方向，而想要更好的调整位置就必须要有更密集的操作才行。如果仅仅只是这样的话倒也不算什么，但关键在于障碍物的两端还有摆动的锤子，这无疑会在视觉上给玩家造成了很大的困扰，容错率也更低。操作与视觉上的双重阻碍让本作的虐心程度更上一层楼，至于这是否真的是一款有趣的游戏，是否值得我们投入大量的时间，只能说见仁见智了。但毫无疑问，阮哈东又成功了一次。

佳作推荐 跟着TYME-MOON切手机

へし折れ! ケータイさん



- 容量：24.9MB
- 语言：日语
- 厂商：TYPE-MOON
- 价格：400日元
- 地区：日服

iOS　Android

《水果忍者》类型的游戏以现在的眼光来看可谓垂垂老矣，不过事实证明，只要有爱，这种划屏切割类的游戏还是能散发出全新的活力。TYPE-MOON 在 8 月份推出了一款新作——《折断吧！手机君(へし折れ！ケ－タイさん)》，游戏的玩法和《水果忍者》没有本质区别，只是这次切的不是水果，而是手机。而游戏的亮点在于其中包含了《魔法使之箱》、《魔法使之夜》、“《Fate》系列”、《月姬》以及《空之境界》等 TYME-MOON 旗下作品中的角色和各种小捏他，至于切手机的创意则是来源于《幻想嘉年华》。玩家在游戏中要做的就是切断不断出现的各种翻盖手机，而各种熟悉的角色或道具也会在不经意间出现，触发的话会发动不同的效果。比如 Saber 可以发动全屏攻击(EX 咖喱棒果然犀利)、爱尔奎特则会让得分加成，Ciel 最爱的咖喱饭则能够恢复 20 秒的限制时间，至于贱贱的猫公主(猫形爱尔奎特)则会减少限制时间。当关卡进行到最后时，则会有 BOSS 级别的角色出现，比如黑化的 Saber 等等，此时玩家必须连续点击直到清空其 HP 槽，在这同时也依然会有手机掉落，想要取得高分的话则要两头兼顾才行哦。随着取得的分数越多，游戏中“画廊模式”里的 Q 版角色插画也会逐渐解锁，玩家们不仅可以独自欣赏，还能发送到社交网络上与好友们分享。对 TYPE-MOON 作品有爱的玩家们不要错过，400 日元的售价也算非常良心了。





佳作推荐 用智慧讨伐恶鬼

イズバトル讨鬼传



- 容量：57.1MB
- 语言：日语
- 厂商：KOEI TECMO GAMES
- 价格：免费
- 地区：日服

iOS　Android

各位读者拿到这期杂志的时候，应该已经可以玩上《讨鬼传 极》了。光荣的这款原创共斗游戏在销量和口碑上均取得了不错的成绩，那么在手游上自然也不能落后。在《问答战斗讨鬼传(**イズバトル讨鬼传**)》中，玩家不再是依靠娴熟的技巧取得胜利，而是要活用自己的智慧去讨伐恶鬼。游戏中浓厚的和风与《讨鬼传》一脉相承，原作中的角色也会登场，只是战斗变为了问答的形式。通过选出正确的答案就能对敌人造成伤害，回答的速度越快，则造成的伤害也就越高。问题涵盖的范围相当广泛，有生活、科学、地理、社会和自然等等，难度上不算太高，主要还是考验玩家的快速反应力，即便真的不知道答案也没有关系，随着时间的流逝系统也会逐渐给出提示供玩家参考。

《讨鬼传》中的御魂和部位破坏等元素在本作中亦有体现，御魂角色可以提供不同的技能、以及影响行动顺序等，而想要将恶鬼彻底消灭的话，则需要分别攻击其不同的部位才行。问答类的游戏最近颇为盛行，而如果你又恰好喜欢《讨鬼传》，那么本作还是非常值得尝试的。





《Fate/stay night》手游化

TYPE-MOON 又要来骗钱了！除了要推出《Fate/stay night》UBW 线的 TV 版动画以及 HF 线的剧场版之外，这次他们还要染指手游领域。新作名为《Fate/Grand Order》，将会是一款 RPG 类型的游戏，描述的是过去最大的圣杯战争，一个关于取回未来的故事。剧本创作由奈须茸、东出佑一郎、樱井光担当，并由蘑菇本人负责监修，角色插画方面则是由武内崇及另外 40 几位画师进行创作。从制作阵容上来本作倒是看点十足，应该不会像之前的《Fate/zero》那样拿动画截图糊乱充数了。游戏预定于今年冬天登陆 iOS 和 Android 双平台，型月的粉丝们一起期待吧。



《初音未来》音乐RPG

CRYPTON 将会在 8 月底推出一款初音相关的音乐类 RPG——《初音ミク なぞの音楽すい星(初音未来 神秘音乐彗星)》。游戏讲述的是神秘音乐彗星降临后，所有的音乐统统都消失了，为了找回遗失的音乐，初音和她的伙伴们踏上了冒险的旅程。为游戏创作主题曲的是相当有名的作曲家 DECO*27，并且众多 Vocaloid 的经典曲目也会在游戏中再现。除此之外，本作的画师阵容同样豪华，除了有大家熟悉的 KEI、担任 V3 版角色设定的 iXima 外，还有众多 Pixiv 上的人气画师，可谓视觉与听觉上的双重享受。



《行尸走肉 第二季》第五章即将配信

去年 12 月开始配信的互动游戏《行尸走肉 第二季》即将进入尾声，第五章《No Going Back》的 iOS 版将会在 8 月 28 日进行配信，这也是本作的最后一个章节。从官方公布的预告片中可以看出，Clementine 已经从原本懵懂无知的小女孩，逐渐成长并成熟起来，不过在漫天的暴雪中，她又该如何生存？



独立之光

无论你是否已经入手了 PS4，只要对主机游戏略有关心的，或多或少都了解到那款叫《P.T.》的试玩 Demo 了。反正我是被各种攻略、解说、吓妹子视频洗了微博的版，禁不住也试了一下，不得不说，“潜龙谍影之父”小岛秀夫、《环太平洋》导演吉尔莫·德尔·托罗还有《行尸走肉》“弩哥”扮演者诺曼·瑞杜斯这样的组合很难让玩家不尖叫。最后，我花了三个小时，从那条虐心的走廊出来后，决定趁着恐怖游戏的东风，这期就给大家上几碟独立游戏的恐怖小菜尝尝。

文 @拼命玩三郎 编 稀饭 美编 NINA

翠花，上几碟恐怖小菜 恐怖题材独立游戏介绍

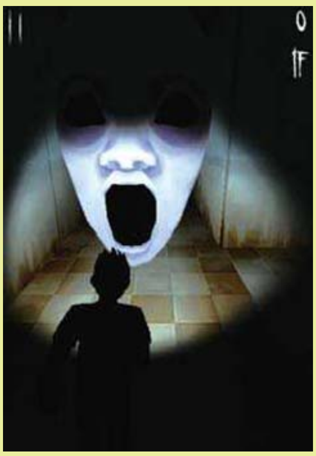
因为没有金牌制作人、没有名导演、没有大明星、更没有大团队，恐怖题材的独立游戏都以短篇为主，大体可以分为三个流派：

一、密室逃脱类

逃出各种的避难所、病房、精神病院、监狱都是群众喜闻乐见的题材，这些游戏大多不需要直接与鬼周旋，它们最多就是在你不经意的时候骚扰一下而已。这一类游戏在 Flash 平台上多如牛毛，但精品甚少。恐怖程度：低。

二、第一人称类

随着 Unity 的应用越来越成熟，利用其 3D 特性制作的第一人称视角恐怖游戏有抬头之势，三郎近期玩过的有《恐怖之眼》、《客人》、《手指骨》、《迷宫逃生》等，其中后两者很值得一试。借着 Xbox One 对 Unity 的强力支持，相信在不久的将来，你不仅可以在网页上，还可以在主机上玩到这些游戏。恐怖程度：中。



●迷宫逃生

这是制作过《斩铁剑》的 doopop 工作室的另一个跑酷作品，让玩家在一个满是鬼脸、蜘蛛、怪婴儿的迷宫里东奔西走，把欢乐的跑酷游戏做成了恐怖的格调，也真够可以的了。不过玩几轮下来玩家都对恐怖都麻木了，人的胆子也会随之就大起来了吧。

◀游戏有一个很有趣的设定，越贴近怪物作出反应，分数越高，简直是诱导玩家去找死。

官网：http://www.doopop.com/

●手指骨

由波兰人 David Szymanski 独立开发的一个恐怖解谜游戏，玩法上的特点是会使用一个“超时空视角”看到场景过去的样子，以此解开谜题。而其实游戏的最大亮点是在于剧情，需要在游戏中不断推导出原本故事的真实一面。为免剧透破坏大家游戏感受，我将剧情放到下一段，不喜的朋友请自觉略过。其实这只是一个作者练手的小品，他目前还有另一个更大型的同类作品《The Moon Sliver》正在制作中，已经登录了 Steam 的“青睐之光”，大家可以去看看。

世界末日来临之际，父亲带着女儿逃到避难所并住下，一年过去了，父亲认为他和女儿是最后的人类，于是为了培育后代而强奸了女儿并生下了下一代，但后来父亲却因为极度饥饿而把后代吃了，而女儿则因为不明原因死去。父亲在埋葬女儿之前，砍下女儿的一根手指作为纪念，然后怀着悲伤离开了避难所。多年以后，父亲回到了避难所，游戏随之开始，玩家扮演的就是这位父亲……说真的，我被这么重口味的剧情闪瞎了，不过的确是够黑暗够恐怖，至于剧情后面的发展，就请大家在游戏里自己了解了。



三、像素解谜类

和传统恐怖游戏竭力追求场景的真实感不同，有一些开发者，更乐于使用像素风格营造出一种抽象而迷幻的气氛。这些游戏通常更注重心理恐惧的营造，越是模糊不清的画面，越是能激发起大脑的自动脑补功能，引导人们往潜意识深处最恐惧的那一面去想象。在过去，像素风格仅仅是因为机能所限而不得已为之的产物。如今像素风格已经成为了一个独特的艺术流派，海外玩家对此的接受程度很高。成熟的技法，相对较低的成本，忠实稳定的用户群，使得独立开发者也很乐于采用。在往后的介绍中，各位读者还会大量地看到三郎

推荐像素风格的独立游戏，敬请期待。这里先给大家介绍三款像素解谜的代表作品：

●惟一幸存者

这是由 Jasper Byrne 一个人花了 8 年时间制作而成的恐怖冒险游戏，可以说是 2D 版的《寂静岭》，讲述一个“口罩男”在表世界与里世界之间来回穿越冒险的故事。游戏无论是音效、道具、世界观、剧情，都能找到《寂静岭》的影子，看作是其外传作品也不为过。虽然游戏看上去是粗糙的像素颗粒，但是细节上毫不马虎，多结局的设定更显得诚意十足。游戏在 2012 年首发 Flash 与 PC 版，好评如潮，获得了多个游戏奖项，并成功登录 Steam，2013 年更在 PSN 上发布了内容更丰富的导演剪辑版，并计划在今年登陆 Wii U。



●最后一扇门

由来自西班牙的 Game Kitchen 工作室开发的一款恐怖冒险游戏，和同类像素游戏相比，这款可以算得上是超大颗粒，全凭剧情取胜，从主角收到一封来自很久未联系的大学同学的来信开始神展开，抽丝剥茧地解开层层谜团。游戏很特别地以类似英剧的方式分集发布，从 2013 年开始至今，已经发布了 5 集，外加 3 个特别篇。游戏的发行方式也很特别，以捐献的方式集资，凑够了一集的钱，就发布一集。结束了一季（前 4 集），就在 Steam 上发布一个完整版本，目前第二季的第 2 集还在筹款中。游戏同时入围了 Armorgames 和 Kongregate 的年度最佳游戏，恐怖成分相对较低，更多是带有诡异的惊悚气氛而已，胆小的朋友也可以试试玩一下。



官网：http://thelastdoor.com

●睡眠三部曲

独立游戏开发者 Scriptwelder 从 2012 年开始，以每年一部的节奏发布了《沉睡》、《溺梦》、《深眠》三部剧情连续的像素风格解谜游戏（英文名字分别是 Deep Sleep、Deeper Sleep、Deepest Sleep），讲述主角逃离噩梦的过程，朦胧粗糙的像素画面用来诠释“梦境”是最好不过了。这三部都属于超短篇作品，单就个体作品而言，算是中规中矩。但想起作者处心积虑、按部就班地用三年时间完成了一个作品三部曲，这种态度不禁让人肃然起敬，比起很多眼高手低、有心动没行动、计划永远在 forevr 状态的人不知强上了多少倍。Scriptwelder 很擅长制作有内涵的小品游戏，有兴趣的朋友还可以找来他的《时光流逝四百年》（400 Years）玩一玩，放心，不恐怖，很治愈。这个三部曲的合集可以在玩家网找到，大家不妨来试一下。



独立短波

●内涵神作《迷失的机器人》众筹失败：近日，一款英文原名为《K.L.O.M.》的 2D 动作冒险游戏在 Kickstarter 上发起众筹。游戏原版共有两集，于 2011 年在 Flash 平台发布，游戏讲述一个孤独的机器人在“母体”中冒险以探求“我是谁”的经历，游戏基调忧伤，结局耐人寻味，曾引发国外玩家的一波热议。本次众筹的目的是要筹集开发 PC 版与手游版的费用，为此还放出了一个名为《K.O.L.M. Prototype》的 3D 重制试玩版，效果相当不错。众筹目标是 25000 英镑，但最终只筹到了 10000 多一点而宣告失败。叫好不叫座的事情，在游戏圈常有，希望作者只是将本次众筹作为一个宣传，而不要终止项目，否则就是玩家的一大损失。



●阮哈东携《摇摆直升机》归来再掀山寨旋风：因为《Flappy Bird》而爆红的越南独立游戏开发者阮哈东终于有新作上架，游戏英文名为《Swing Copters》。玩家需要控制头戴“竹蜻蜓”的机器人飞越斧头阵，不过这次的虐心程度真太过了，让人觉得基本可以下结论宣布之前的《小鸟》神话在这款游戏身上会终结。而比游戏本身更有意思的是，游戏上架的第二天，就出现了山寨版，并且据说同时还有几十个山寨游戏在等待 APP Store 审核，对此我们只能说“贵圈很山”。



●《腹黑神父》毁你 RPG 三观：最近，一款来自日本的手游在玩家口中相传，游戏的原名叫《神父「モンスタ－生产始めました」勇者「・・・」（育成・放置）》——没看错，日本的奇葩游戏通常也会有一个奇葩名字，其大意是“神父开始生产怪物了”。在游戏里，玩家会扮演神父，为了赚取复活英雄的费用，不断在暗地里创造强大的怪物以杀死英雄，所以游戏也被国内玩家翻译成《腹黑神父》，其颠覆性的设定让人眼前一亮，而从《勇者斗恶龙》时代就开始玩 RPG 的我，看到这种颠覆的设定直接就被雷晕了。



●《我们的秘密基地》告诉我们奇葩之后还会是奇葩：曾开发出奇葩手游《兄贵草泥马》的 COCOSOLA 最近又推出了新作，并且又引起了玩家的一阵热传。游戏的玩法非常单调，甚至可以说无聊，就是不断地戳屏幕收集素材，让小人建筑一个基地，无分支，无选择。但是基地的发展过程相当诡秘而苦涩，让人感到不可思议又不得其解，一如《兄贵草泥马》，让玩家在好奇心的驱使下玩到最后。我建议大家不必真的去安装这个游戏，上网搜个攻略看看剧情解释，感受一下就好了，反正一般人也玩不懂，同时不得不感叹现正经经的游戏已经没有人会注意了，只有标新立异出风头的妖孽在横行。



结语

其实，我不是故意给大家塞奇葩的，只是标新立异、不按常理出牌，本来就是独立精神的一种体现。反正我知道大家一定会在本期的科隆游戏展专题上看到很多的正正经经的游戏，发神经的事还是留给我吧。

对本文内容有任何疑问与建议，欢迎到新浪微博上与我联系（@拼命玩三郎）。本文所涉及的海外游戏，如有访问不畅的情况，请到 http://wanga.me 搜索游戏镜像。

本文由玩家网
（http://wanga.me）独家提供。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.cn



★终于，在万众瞩目之下，今年的科隆展也结束了，无论是微软和索尼的两场发布会还是现场能够试玩的游戏都非常给力，据说公众日的入场人数也是非常惊人，按照到了现场的稀饭和雪楠的说法，就像是一瞬间回到了国内的大型菜市场一样。在这里也要感谢两位小编带回来给大家分享的食物，在巧克力博物馆买回来的专杀密集恐惧症巧克力虽然外观很有杀伤力，但口味也很给力，好评。

★之前我们提到过ACG工作室制作的T恤，现在第一批货已经开始上架了，里面不乏各种有趣和精妙的设计，某人表示最喜欢有用绿色PS主机按键LOGO组成的大树图案的那一件，大家肯定立刻就懂了，不知道各位读者喜欢哪一件，不妨来信告诉我们，说不定以后读编往来抽奖会送哦。

★《最终幻想XⅣ》的国服公测已经开始了，不少小编都在私下相约组队联机刷副本，不过大家说得最多的心声还是那一句：索尼赶紧出PS4国行让我们玩家用机版的《FF XⅣ》啊！

Email michael：最近玩X360碰到个问题，请求帮忙。本人的是X360 E美版主机，未拆未改，正版游戏，而且游戏时间并不多，但最近遇到个问题，就是游戏一会就会持续闪绿灯，然后直接退出游戏返回主页面，而且光驱读盘情况也比较异常，有时候光驱无法读取游戏，得按A键数次方可成功读取游戏。也不知道是电压不稳定问题，还是光驱松动问题，求赐教，谢谢！

看你的描述应该是光驱问题。不过X360支持游戏完全安装，安装成功之后光驱就用不上了，你可以试试游戏能否正常安装以及安装后使用是否还会出现问题。如果连安装都比较困难，那就是光驱问题无误。如果能正常安装但仍出现类似问题，那只能求助于维修点了。

Email 隔夜的炒饭：我也是最近才发觉的，在读编往来和小编寄语里会时不时出现“aji”这个词。请问这个词是什么意思（我不明白）又怎样发音呢（我不会读）……求指教。

说来其实比较复杂，原义就是指像哪尼那种整天想着课金玩游戏的人。原词是垃圾人，因为某人手误少打了个“L”变成aji，所以就传开了。

异议あり！我玩F2P游戏从来不课金。

后来因为今年年初《Love Live！》第二季开播和国服手游上线等原因，这个词的词义发生了演变，现在普遍指像哪尼那种沉迷《Love Live！》的人。

怎么老是我躺枪。

编辑部 游戏风向标

闪乱神乐2 真红 | 3人

暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版 | 3人

塞尔达无双 | 3人

搞了几年的绅士游戏，这个制作人终于弯了么！

——《闪乱神乐 2 真红》玩到斑鸠打她哥的时候，宇宙人差点没把 3DS 摔出去。

1080p 为您完美展现贴图上的马赛克。

——登陆次世代主机的《暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版》忠实于原版，初心者不禁点赞。

鸡大人，请手下留情！

——没体验过《塞尔达传说》里鸡的恐怖的秋沙雨脑洞大开跑去调戏鸡结果被一群鸡包围了。



Email Ash：这一期胜哥的小编寄语最后提出的问题有点儿意思，本人是铁杆的游戏迷，而感情经历也较为丰富吧，我想分享一下我的经验。

女朋友是否支持你这个爱好，关键在于她对你的依赖程度，如果对你百依百顺，自然会爱屋及乌。如果是勉强追来的女朋友，基本就不用指望她会看你玩游戏。

其次，作为玩家，我们要营造出一个气氛，就是我玩儿的虽然是游戏，但是这些游戏其实都像电影一样，是艺术品。在给女友介绍游戏的时候，要用一种欣赏的角度进行解说，说白了，就是把格调提高，显示出我玩儿的和烂大街的免费网游是不一样的。

再来，就是看女朋友平时的兴趣爱好，如果喜欢 ACG，那自然不用多费劲，一起打打合作的游戏，多玩玩值得观赏的游戏，不光女朋友不会反对，反而会发展成女玩家。如果从来不接触 ACG 的话，调教得当也是可以的。最怕的是那种完全生活在所谓现实世界的女性，电影动漫都没兴趣，这种类型的话，你要么放弃当玩家，要么放弃女朋友。(这种女朋友在跟你吵架的时候会特别喜欢拿你喜欢玩游戏说事儿，非常伤人，不要问我怎么知道的，我不想说。)

最后一点就是，很多宅男容易忽视的一点，在女朋友刚开始看你玩游戏的时候，一定要选择一些有观赏性的游戏，以我的经验来看，《心灵杀手》、《最后生还者》、《暴雨》等等带剧情有深度的游戏就非常合适，你可以一边玩一边讲解剧情，女朋友跟着你的节奏慢慢也会融入游戏剧情，你就成功了。而反之，如果你让女朋友看你玩无双、格斗这类观赏性不强难以入戏的游戏，估计半分钟之内就会开始厌烦了。

当看到这封回信的时候，几乎所有的小编都指名让我回答，那我就以自身经验说一说吧。我和她是在大学社团认识的，由于有着相同的爱好，因此总能有说不完的话题。她对游戏很感兴趣，因此选择一些她感兴趣的游戏一起游玩也是我们增进感情的重要方式。但即使这样，我们也曾经因为游戏而闹过小别扭。由于我是那种一玩游戏就会很认真的类型，因此在玩某款游戏的时候就忽略了她。后来她告诉我被忽略的感觉很难受，我才后知后觉地知道那段时间确实玩得过分了。所以不管是支不支持玩游戏的女朋友，想要的其实都是被重视的感觉。女生是很重视感受的，只要多陪陪她，多尊重她，那么我想一般也不会对游戏产生太大的敌意的。而且只要把握得当，游戏其实也是连接彼此的好平台。我和她是异地恋，但是偶尔一次游戏的过程中，真的能感觉到打破了空间的限制呢！一般而言只要好好地陪着她，女友也不是不能理解我们玩家的爱好的。把她哄好了，就不怕没得玩。至于确实反感的，我想还是要做一番权衡吧。我始终觉得，要找到喜欢的游戏不难，但是要找到适合自己的佳人从来就不是一件容易的事情。

猛拍一砖

Email 爱的放浪者：351 期《最后生还者 重制版》的攻略写得蛮详尽的，可就是为什么把机种写成了 PS3 呢？

读者大大我错了！什么都看了就是机种没看，机种的问题实在不忍直视，只能说 PS3 与《最后生还者》的缘分未尽吧。

微信 wenlu：小编们好，我看 UCG 大概有两年了，本打算将来成为 UCG 编辑部的一员，但看到小编们更换游戏速度之快后，又有些犹豫。成为编辑部一员后还能好好享受游戏的乐趣吗，或只是为了工作需要而急于通关？另外想要加入 UCG 除了外语外还需要什么条件？

确实有时候会有急于通关而没有好好享受游戏的时刻，但在后续进行研究的时候一般是可以仔细地体验游戏内容的。而且在闲暇之际，依然可以继续自己喜爱的游戏，所以倒是不会有什么影响的。而除此之外，有时候会被分配到一些以往自己不会接触的游戏，或许这么一来，还能发现一些游戏的魅力。例如我以往是很不喜欢“《黑暗之魂》系列”的，现在就成了系列粉丝。至于加入 UCG 的话，最重要的是有一颗热爱游戏的心了。除此之外，我觉得重要的就是要有自己的想法和自己的见解。如果您有志于加入 UCG，那么请先加入阳光成员练练手吧！只要把您的意愿写成邮件，发送到 hr@ucg.cn 报名就可以了！

Email 张贺奇：请问 PS4 主机保养应注意哪些？为了避免主机表面划伤一些防护贴膜是否可选？比较规模的周边厂商有 PS4 主机保养膜吗？

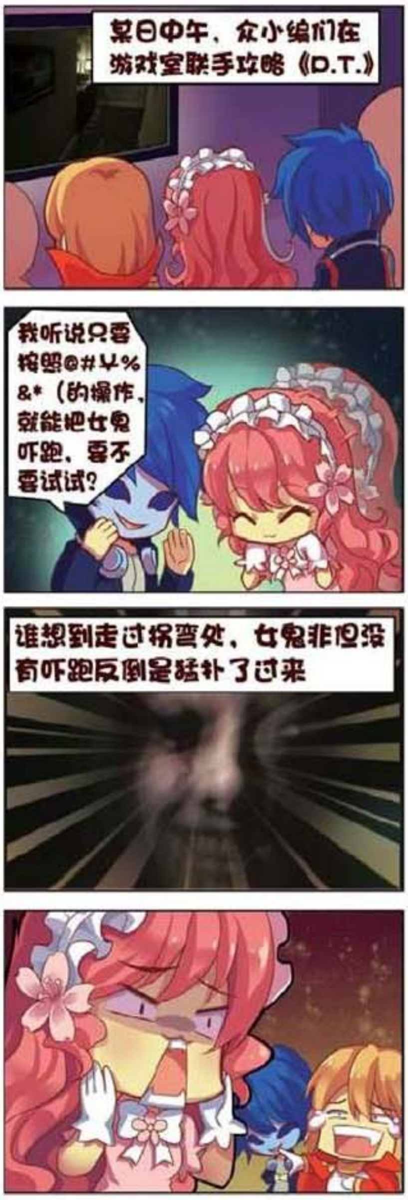
目前无论是官方还是其他厂商推出的保养膜都只针对的是 PS4 面板的光滑一面，并不是整机贴膜，这点需要特别注意。除了划痕外，多擦拭主机的散热孔附近，减少灰尘的积累也是必须的。其他的就没什么特别需要注意的地方了。

Email 商祺：我是第一次写信给 UCG，有些关于最近要发布的《暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版》的问题想要咨询，我和表哥都是 PS 系主机的用户，我有一台 PS3，他今年年初入了 PS4。我们相距几十公里，订了这一游戏的初衷是两人可以网络联机对战，但不清楚这一版本的游戏能否实现以下功能：平时各自游戏，有机会坐在一起玩的时候能否将自己的人物资料下载至当时的主机上？比如说我有一个满级人物在我的 PS3 上，我们一起玩 PS4 的时候能否把这个人物资料下载至这一主机上？

官方论坛的蓝贴（客服）解释过这个问题，人物资料是跟存档一起的，本地多人游戏时可以用不同的 PSN 账号登陆，一起游玩，你们的存档可以通过 USB 转移到不同的机器上，如果都有 PS+ 会员的话就更方便了，可以实现你说的上传下载存档功能。

吓Shi人

插图：K.LL



Email Laharl：最近通过宇宙人的微博发现了乐小壕的微博，我能吐槽一下小壕的头像么，连行走的女性百科宝典也没有这么丧心病狂吧，而且标签里还有个美女是闹哪样？

头像么就是个人爱好，虽然不算AKB48的真饭，但还是蛮喜欢柏木由纪的。标签里的美女？我怎么不知道（笑）。



Email C&C：《P.T.》到底是个什么鬼，场景整得跟无限回廊似的，怎么走都走不出去，看了网上的视频攻略，感觉解谜也毫无规律可循，惊悚的部分也纯粹就是为了吓人而吓人的设计，玩下来只觉得累心，毫无可回味之处。难道是我玩《P.T.》时的姿势不太对？

我可以肯定地告诉你姿势是对的，这个DEMO的设计虽然有规可循，但是游戏的提示相当不足，所以用普通玩游戏的思路去玩总觉得哪里不对，当时编辑部七八个大男人围着一起攻关，结果因为没接耳麦卡在最后，后来戴了耳麦就马上通关了，你说这正常人能想得出来吗？

Email AXE：踏入国门不久的主机和主机游戏，两大厂商，微软和索尼都在中国找到了合作伙伴。目前Xbox One也已经有了官方国行预定，一切看起来都那么好，中国人马上就要玩到自己的游戏主机了。而我却不以为然，我想大家都注意到了，在那些为国行而喝彩的声音里，有着那么多质疑的声音，为什么国行Xbox One那么贵？为什么那么多好游戏不给通过？为什么国行Xbox One政策和美国差那么多？难道是中国玩家比美国玩家差吗？难道主机游戏比那些网络游戏差吗？本土化改革、优化升级，这样的词我不想再听，我要的只是全部的、完整的、原汁原味的游戏，最纯正的快乐，这样的要求很过分吗？目前来看，索尼还在坚守，但在不久的将来，如果国行PS4也和Xbox One一样妥协，那么我宁愿放弃国行主机，中国游戏机解禁，我想，还不如不解。

我记得胜哥在自贸区刚刚传出游戏机解禁消息的时候就发过微博，告诉大家要保持审慎和宽容，不能盼着一步登天。微软在国行Xbox One上的销售政策恰恰就证明了这一点。为什么国行Xbox One和其他地区的Xbox One有着差异，那自然就是因为我们的商业环境和其他地方存在着差异，这是没法光靠微软或玩家自身的意愿而去改变的客观条件，面对不适应就得出局的情况，妥协是必须的。在不久的将来，索尼也会面临相同的境况，而我个人不认为对此经验更丰富的索尼会做出不同于微软的选择。任何事物发展都需要一个过程，我们作为玩家能够做的就是尽自己所能地去支持和等待着市场逐步完善即可，其余的事情，还是留给索尼和微软去操心吧。

微信 冯甘霖：现在电视长期被女儿霸占，我也只好从主机平台转职为掌机平台，看着那么多的大作从我身边轻轻的走过，我的心在哭泣啊！胜负师啊，平时你是怎么安排胜子的时间，好让自己有时间在电视上玩啊？

让孩子十点前睡觉，养成好习惯，这样你就有两个小时的左右的游戏时间了。当然，我觉得和孩子抢电视相比，如何解决和老婆抢电视的问题才是当务之急吧？我的方法是给胜嫂买了台平板，然后和她说电视上没有的韩剧网上都有。机智如我噗噗！

微信 暴走小野牛：小编们都玩哪些集换式卡牌游戏呢，不是网游页游手游，是现实的实体卡。

其实编辑部跳卡牌坑的人很少，最近也就玩WS而已，因为里面收录了很多熟悉而且有爱的作品。诸如VG、Z/X之类都是略有耳闻的程度而已。

很久以前我还玩过《游戏王》，不过那时还是30x、40x的时代。现在看别人玩都是各种白卡黑卡还有钟摆召唤，然后各种互秒，完全看不懂，感觉我是不会再碰那游戏了。

Email 美好的时光、只在过去：半个月前我去秋叶原游玩，路过秋叶原站附近的街道时突然被某卖画店的服务员拉住了，因为我完全听不懂她在说什么而且盛情难却我就进去了。然后，因为语言障碍等等一大票莫名其妙的因素，我稀里糊涂花了3000日元买下一幅画。当时觉得日本物价高3000日元可能也不算什么，直到今天刚买PSV的《秋叶原之旅2》，在游戏中路过这家店时我还惊呼连这坑货都有啊。我一好奇手贱和门口那店员对话，同样的悲剧竟然在游戏里再次上演。看到自己拿到个"肥羊"称号顿时欲哭无泪，联想到现实世界的画店……3000日元啊，都可以买一个廉价版游戏了，TAT求安慰……

我也记得这个桥段！最可恶的是游戏中那个店员还是个中年大妈，要是个萌妹子咱也认了。

你当时不是刷彩票刷成亿万富翁了，还在乎这区区3000日元？

问题是现实中哪有可能有这种好事？不过话说回来，《秋叶原之旅2》里面对一些现实事件的捏他还是很有趣的，比如支线任务里狠狠地吐槽了某48人团体的握手券，还要把她们统统扒光！

好可怕，你到底是抱着什么样的心态在玩这款游戏的？

微信 Colorful Breeze：给350期光盘挑个错，《ICO》的读法不是念字母音，而是与echo这个词同音。看过当年本作日本广告的肯定知道。

这个不能算错误，只是不同国家和地区对简称的念法不同罢了。日本人是特别喜欢连读，例如“ICO”念“依科”，“VIP”念“微普”，这些也就罢了。记得当初小编和日本同行交流时，发现他们把“CAD”念“卡得”之时真是有跪的冲动啊！至于X360、AC130，这种数字+字母的组合，也是因地而异的哦！

微信 机械风云：不行了，350期UCG的光盘节目“编辑部的马车大赛”真的抽了，8老师表现的好萌，不行了，我连字都打不下去了……抽……还有那个戴着骷髅脸的圣诞老人也是萌翻了，由此看来任天堂的业界地位几乎是不可撼动的了，这么欢乐的游戏怎么可能输给索尼和微软？尽管不一定能称霸，却也是不可忽视的一方啊。

游戏最重要的是能给我们带来欢乐，网络功能让游戏进步，但也难免会失去一些齐聚一堂的欢笑和气氛。擦！谁扔的红龟壳给我站出来！

微信 14桂：作为UCG老读者，同时也是个奖杯党，找攻略研究乃家常便饭，说实话，UCG的攻略用得不多，虽然期期买，流程攻略看看还行，打奖杯就无语了。打着打着发觉错过某个杯的拿杯时机，而且UCG的攻略总是把奖杯说明放在最后面，结果我每次都要用笔将出杯的地方标在流程里防漏，流程短可选关的游戏还好，上百小时单向流程的RPG可受不了几十小时白打……

并非小编们不想把攻略做到尽善尽美，而是如果要将奖杯的方方面面都照顾到，那么攻略的页数势必要超标，特别是对于那些有着众多收集要素的RPG游戏来说更是如此。每期杂志的页数都是固定的，假如攻略的页数增加的话，肯定会减少其他的内容，而对于那些对这款游戏没有兴趣的读者，让他们连续翻看几十页自己毫无兴趣的内容，也难免会有所怨言。所以我们只能在页数允许的范围内尽可能地将奖杯/成就的难点写出来，还望读者大人们多多包含。不过这位读者最后提到的部分也给了我们很大启发，今后如果遇到一旦错过就很难补救的奖杯/成就时，我们也会在攻略中特别说明的。

Email T-yang：之前因为无聊手贱点播了一集《美少女战士 2014版》，感觉时代变得真快（当然少女动画不合我口味，还是热血动画好看）。现在《全职猎人》都是重新制作，可能会有老粉丝会不习惯新版的声优，但起码是真真正正的重制版啊！我一直希望《幽游白书》（还没看过）、《灌篮高手》还有《浪客剑心》等经典作品能够重新制作（当然希望老声优不变），但《灌篮高手》只是做了数码修复，就跟日本一些游戏公司重制的一些作品一样……我听说《生化危机1》又要重制了，应该是高清移植，但我看到的重制画面和之前的重制版其实是没区别的（虽然的确是“清”了），不过也无话可说，有得玩就好！只是希望日本厂商能够真正把经典游戏重制一遍，就像《光环》一样，希望Capcom能够好好琢磨一下，既然那么喜欢炒冷饭那也要炒得好看点吧。

按照目前大部分日本厂商的技术和财力，想要做到完全意义上的游戏重制可能性很小。比起画面完全制作我觉得加入些新的要素倒是比较实际，话说如果真的连画面都能重制那么《最终幻想Ⅶ》早就应该拿出来炒了。

提到《最终幻想Ⅶ》的完全重制，似乎每年游戏展会前都会有类似的传闻，不过在《最终幻想ⅩⅤ》都没有发售之前，重制《最终幻想Ⅶ》永远都是那么的遥不可及啊……

我个人其实挺反感这种炒冷饭的行为的，无论是动画还是游戏。《美战》的新动画版制作真算不上优良，说是借着动画重制再炒卖一批周边倒是真的。至于游戏嘛，虽然重制能让我们接触到很多经典老作品，但没有诚意的重制只会让玩家觉得骗钱。试想一下假如《最终幻想Ⅶ》重制，哪怕是能把全部人物建模和场景都重新制作成现在的版本，但只要系统还是老样子，玩家同样不会玩得爽快，而要把系统也完全进化，等同于制作一款全新的游戏，成本会高得离谱，怎么想都觉得不太现实。

Email Scott Wang：我是贵杂志社的忠实读者，游戏玩龄超过15年，因为工作需要今年正好可以参加东京游戏电玩展，以前看你们杂志基本上知道是在海滨幕张，但具体信息如下站后如何前往、门票信息、注意事项以及本次TGS展区平面图等我不是很清楚再哪里可以查到，如果你们可以把TGS攻略分享给我将不胜感激！

海滨幕张站其实离会场非常近，出了地铁口之后一般都有指示怎样走。当然最简单直接的方法是跟着人流走就行了。注意18~19日是媒体日，游客要进场的话需要交纳5000日元/人的费用。而20~21日是公众日，提前购买门票价格是1000日元，现场购买则要1200日元。具体的购买信息建议您到TGS的官方网站上确认。



Email Time's Up：我入手了中文版的《自由战争》，但是显示没有更新包。现在是1.00版本，是我的机子问题还是说中文版的更新要晚？这是我入手的第一款共斗游戏，联网对战的内容我不是很熟悉，小编能告诉我一点需要注意的事项吗？

这位读者你可以尝试一下点击游戏Live Area卡片右上角的刷新标志，再看看有没有更新提示，如果还是没有的话那就证明中文版尚未发布更新。中文版与日文版更新不同步的情况比较常见，并不是你机子的问题，关于这一点索尼官方也在不断的改进（比如《暗魂献祭 三角势力》的更新就是完全同步的），不妨耐心等待一下。联网对战方面，记得先输入游戏中附带的线上通行证，之后就是找一个比较好的网络环境了。《自由战争》的联网不是很稳定，玩家集中的时间点时不时会出现报错、断线等问题，出现这样的情况可以选择白天人较少的时候，或是尝试更改DNS以及“科学上网”等等。

微信 明天的明天：我现在在学习着3DMAX这个软件的人物建模，学会之后我一定要给小编们全部变成3D模样，你们说可好？

那敢情大好啊，小编们现在有自己的点阵形象，不过3D造型可是真没有，要是哪天读者大人做好了一定要发来给我们看看哦。

不科学啊，饭老板竟然没有开口要读者大人在做女编辑3D模型的时候手一滑，把乳量变成古典劳拉的尺寸！

滚粗啦，贫乳才是正义，谁要变巨乳啊！

你这绅士太直白，人家读者肯定懂行嘛，哪用饭老板特意提醒。

你们是不是应该先担心一下2D形象变成3D以后会崩坏？例如像是《心灵传说》……

又黑我大传说！

Email James-XDD：从最近的几期杂志发现，杂志开始关注独立游戏。这一点让我非常欣喜，我建议应该专门开出一个栏目，关注独立游戏业界的一些新闻趣事，以及做一些很有潜力或者处于很火状态下的独立游戏的推荐和介绍。在微博，微信公众号上也可以做一些推送。

这位读者大人可能还没拿到这两期的杂志？因为“独立之光”栏目已经推出了足足两期了，第一期是对独立游戏资源的补充，第二期则是介绍日本几个著名的独立游戏系列，应该正好能够迎合读者大人你的需求。至于微博和微信的推送，我们也会尽快加入这一方面的内容，敬请期待。

Email 机械浜 Karas：如果小编们玩贴吧或者微博的话都可能会留意，在百度某贴吧上正有人在搞给老任上书希望口袋宝石复刻上能加入汉化中文，于是吧上立刻分成了两派，一个是支持一个便是反对，对于我这种习惯玩汉化的脑残粉当然是举双手赞成的了！可是真心想问问，既然老任都把 7 国语言加进 XY 了，那把咱们汉化也加进去有这么难吗！还是说咱们天朝玩家的地位不会真有那么低吧？

汉化本身当然不是难题，但是正规中文游戏卖不出去，厂商无法回收成本却是个事实，否则中文游戏也不会这么寥寥无几。当然了，游戏锁区中文少，出了中文玩家不买账，这个看似“鸡生蛋蛋生鸡”的问题，到头来还是要官方先踏出“正确”的一步。比方说 3DS 上的游戏《脑锻炼》就非常让人扼腕，它不仅把语音汉化了，而且连古文之类的题目都本土化了，甚至大陆版和港台版也是不一样的，能说老任的汉化不给力吗？但它确实就是吃力不讨好的典范。再说了，最近 3DS 传出要完全破解的消息，这大概又是雪上加霜了。至于咱们大陆玩家的地位……至少购买力可以名列前茅。所以这次自发组织的“上书”，应该把重点放在大陆消化了多少正版口袋！

Email 脸滚摇杆：最近看到 UCG 视频组的大大们做的新视频节目《格斗派系》，第一期几十分钟的内容真心把我吓尿了。不管是中国风的包装还是各种比赛、解说都好厚道的样子。可是我想说一句“不明觉厉”啊，我觉得 UCG 的视频节目大都是面向广大游戏爱好者的，比如《共斗频道》就算针对一种类型的游戏，里面也还是加入了很多基础的介绍或者是娱乐向的东西。你们下一期《格斗派系》什么时候上线？求爆料！

这位朋友道出了俺的心声，高手解说虽好，但看得一头雾水的我也是只能“进度条未半而中道关窗”。不少格斗游戏的人设和制作水准都很对口味，但是感觉上手难度大——准确地说应该是对格斗游戏没有基础的理解，对着出招表也是看不出个所以然来的人相信不止我一个。

喜欢格斗游戏的朋友记得看这期的游戏光环！这位读者跟格斗大神梅原大吾英雄所见略同，这第一期《格斗派系》确实比较核心向，对了解格斗游戏的观众来说干货也比较足，这是我们的初衷。很高兴能收到观众们的建议，接下来我们也会认真研究研究。

Email fisher：不知道大阪环球影城的“生化危机 the real 2”，众小编去 TGS 的行程里面会否抽时间去体验一把。小的准备十月去日本旅游，环球影城肯定在行程范围里面，所以希望能有一个简短的生化危机攻略，让我这个日语初心者能够迅速进入状态哈～

因为 TGS 行程比较紧凑，而且大阪离东京比较远，环球影城恐怕是去不成了。所以我们就不“剧透”了，到时候您就好好地体验一把吧。



微信 帅个毛线：为什么 UCG 的微店不能微信支付呢？这样可以让顾客省事很多，麻烦请考虑一下。

我们的微店采用的是时下流行的口袋微店系统，由于腾讯未对该系统开放微信支付功能，因此我们的微店也不能微信支付。不过口袋微店本身支持多种支付方式，包括支付宝、银联卡（需开通网上支付功能）和财付通，还是相当方便的。

Email 小鱼：请问小编大大，《指尖方圆》栏目推荐的《deemo》，第一章只有一首曲目吗？5 章才 5 首？

《Deemo》本体中的曲目是随着游戏的进行慢慢解锁的，你只要不断取得高分让小树逐渐成长即可，还有一些隐藏曲目需要触发特定条件获得，当时我在栏目中也有提到过。当然现在官方也发布了不少 DLC 曲目包，这些额外追加的歌曲需要在游戏中的商店中付费购买。

Email 奥格瑞玛的牛头面：听闻稀饭老板今年有幸前往德国一睹科隆游戏展的风采，着实叫我羡慕不已。不过比起游戏，我其实更关心稀饭老板在德国有没有品尝到什么当地的美食、学会什么新的黑暗料理，以及我听闻科隆又被称为是同性恋的首都，那么一身 GAY GREEN 的饭爷有没有吸引到什么特殊的目光？

稀饭老板回来之后对德国的香肠和啤酒一直赞不绝口，香肠口感浓郁啤酒后劲十足，简直神赞。但对于当地超市内只有面包和肉在卖一事表示非常不爽。不过我看饭爷回来后大吃特吃中餐的模样，想必应该是对德国料理没什么特别值得留恋之处，新的黑暗料理大约也就无从谈起了。至于最后一个问题，还是有请饭老板自己来回答吧。

于是我又被黑了吗？这位读者你显然是想太多了，科隆虽然是以接纳同性恋文化而闻名于世，但别忘了它同时也是一座有着悠久历史的宗教都市，而且德国人又素来以认真严谨而著称，特殊目光神马的肯定是没有的。大家有机会的话也可以去科隆走一走，感受一下当地各种文化的碰撞，一定会收获颇丰的哦。

Email kuaier：平时很少关注网络上关于游戏的消息，基本上游戏界的新闻消息来源都是通过你们的杂志获取的，相信现在这个网络时代像我一样的玩家已经不多了吧。个人觉得比起上网看那些不明真假的新闻，还是看 UCG 来的更真实一些。偶尔还会翻出年迈的 PS2，找几款经典的游戏怀旧一下，各位编辑有没有什么习惯是一直坚持到现在的啊。

别看编辑部的同事们年纪都不算大，但是喜欢怀旧的倒也不占少数。时雨就是一个喜欢回顾过去的人，比如听几首十几年前的老歌，看些早已将剧情烂熟于心的电影，当然也会打些小时候玩过的游戏，每当这些时候都觉得身心舒畅，这种感觉对我来说要比玩到任何一款热门游戏大作都要愉快。

Email liuxingyun：UCG 的小编们你们好，作为一个将近十年的老读者，本人现在还对游戏保持着很高的热情。在观看游戏杂志攻略之余，最喜欢看小编们推荐的各种趣闻和模型。不知道小编们平时除了玩游戏意外还有哪些爱好呢，我知道宇宙人一定是喜欢收集女性角色的手办吧（笑）。

谁说我喜欢收集女性角色手办，只是刚好没有喜欢的男性角色而已啊。

你先把办公桌上那一堆妹子手办藏好再说吧。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品





大奖：天闻角川提供《刀剑神域》抱枕2个
天闻角川提供《刀剑神域》钥匙扣10个

345期奖品

大奖：小编亲笔签名《杀戮地带 暗影坠落》《PS4专辑》5本

大奖得主：
夏楠韦　　吉林省长春市

主机专辑得主：

574585563@qq.com
林肯公园

snipernathaniel@gmail.com
Nathaniel Wu

223878466@qq.com
☆ HSLG

龚鹤建　　江苏省兴化市

xiao93602@126.com
ChaSNow

本期问题

1. 你对本期科隆展特刊的评价如何？
2. 进入九月之后就是游戏发售高峰期，你在秋冬季最期待的游戏是哪一部？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2014年9月6日，以发件日为准。

1 电子邮件： ucg@ucg.cn
2 邮政信件： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编： 730000

Email 冯磊：上几期杂志大家说了说看视频通关的事，我个人是支持的，但玩为主，看为辅。不是每个玩家都像小编那样有时间和精力去通关游戏的。以我为例，我是根据游戏类型来决定的，我不擅长恐怖类游戏，其实我就是不敢玩，后背发凉，等《邪恶深处》出了我铁定是看视频的，《死亡空间》、《寂静岭》等等真不敢玩。除了恐怖类的，别的游戏我只要开始，就一定要通关，我前两天通了《波斯王子3》，之前看视频攻略，人家用30多分钟就完事了最后的部分，我打了两个钟头，最后的加血点怎么也过不去，拉倒吧，不差那一滴血。现在这生活节奏多快啊，我能通关就不错了，哪还有时间完美。视频通关4个小时的游戏，自己打10小时都不一定通关，而且人家是完美通关，很多的游戏咱通了，还有挺多地方没去过。

我个人观点是正正相反，我从来都不会看别人的流程视频，感觉游戏就像其他艺术作品一样，需要自己去体会才能得出属于自己的见解，而看流程视频不仅失去了操作的乐趣，特别是一些带有流程解说的视频，往往会让人对这款游戏的感觉导向到视频制作者的思路去，这样实在是无趣……不过存在即有理，我也对视频通关党表示理解，反正都是出于对游戏的爱，殊途同归罢了。

Email feng03：好久没给UCG写信了，各位小编们游戏生活过的怎么样啊。我最近在打游戏的过程中发现了一个问题，究竟奖杯或者成就对于一个游戏来说意味着什么。我看到好多人为了所谓的全成就和白金奖杯无聊地刷着自己不喜欢的游戏，就为了让自己的列表看着漂亮，我觉得这已经偏离了游戏的初衷，玩游戏本身就是为了放松和快乐，这种做法无疑是本末倒置，小编们对这个问题有什么看法呢。

其实倒不是说成就/奖杯破坏了游戏的乐趣，而是好多游戏需要借用这种方式来寻找乐趣。不过我个人也不赞同为了成就或奖杯数量去刷自己不喜欢的游戏，倒是本就喜爱的可以通过这种方式来更加深入了解游戏的方方面面。

Email 卑弥呼：我在PS4上玩了《古墓丽影 终极收藏版》，单机奖杯还好说，在线多人奖杯对我来说几乎就是个不可能完成的任务。无论是搜房间还是开房间基本上都是重复遇到高等级的人，像这种带多人奖杯的游戏真是要慎重开坑。

最初我对奖杯没有太在意，但碰到喜欢的游戏而奖杯拿不全，才发现奖杯就是个逼死强迫症患者的设计。为什么不让玩家自由决定哪些游戏需要开坑打奖杯，哪些不需要的话就算开坑了也可以删掉呢？当我下载一个免费游戏，进去发现是个雷作，却已经挖了一个永远填不上也不可能去填上的坑，这种感觉真是难以言表。难道我试玩一个免费游戏还得开小号？所以现在我又看开了……

Email 忧郁的D君：小编们有人看了刚上映的《驯龙高手2》了吗？我觉得里面好多龙的设定看上去都和《怪物猎人》里面的怪物非常相近呢，由此不由得脑洞大开，虽然在《MH》的世界里我们一直在杀怪，但备不住其实这些怪物并不是出于本意来攻击我们，也许也可以驯服它们做为坐骑等等，于是《MH》就由一款共斗游戏变成了宠物育成游戏……貌似也挺不错的？



没错没错，我在看的时候也有这种感觉，有些是外形就很像，有些则是配色有即视感，总之看电影的过程中，每出现一只新龙，我都会跟一旁的朋友说"这不是芒亨里的XXXX吗？"，把他烦得够呛。

读者的这个建议倒是可以推荐给Capcom让他们考虑考虑，在下一作《暖洋洋的猫猫村》里加入怪物育成系统肯定能大卖。

听上去是很好，但打造装备需要的素材怎么办呢？总不能跟已经变成宠物的怪物们商量"兄弟，我剥你个角用用成不"？

笨啊，都世界大同了哪里还需要打造装备？

你们还是放这个系列一条生路吧……

小编寄语

努力工作，拼命玩！

秋沙雨

本期个人签名
差不多到收割一番赏景品的时期了。



●《热情传说》将在9月的第二周公布发售日！在生放送里看到这消息时忍不住在办公室发出了呐喊，最近几年等发售日公开等得最久的恐怕就是《TOZ》了（如果不算《TOX》那长达半年的倒计时）。我现在的状态是担心发售日会不会跨年，如果真要按照“周年作”的头衔来选的话12月15日是最合适的，不过按照每作星期四发售的习惯，所以12月18日也不是没有可能。在生放送还公开了几个在TGS先行发售的《TOZ》周边，这种发售前就开始榨取玩家钱包的宣传攻势简直让人想起当年的《TOX》。不知道这次Lalabit的限定版还会不会有粘土送。

○前不久Otomate又宣布了新一批的游戏移植计划，这次轮到了《CLOCK ZERO》和《华やか哉、我が一族》，这样一来我对Otomate旗下过去作的幸挂就只剩下《Wand of Fortune》系列和《Armen・Noir》了。《CZ》和《华族》算得上是Otomate的作品里在剧情以外的部分最折腾我的两个游戏，当年玩《CZ》的时候日语水平还不是很高，而很多部分需要输入日文汉字，当时对日语处于只会听不会写状态的我就硬生生地在小学时期卡了三个小时……而《华族》则是因为收集要素，本篇的全道具与全剧情收集需要跑13个周目，后来听闻FanDisc和本篇存档联动也是有道具的，如果不把本篇的收集要素拿完的话FD就没法拿到全道具，我当时就整个给跪了。

哪尼

本期个人签名
坐等3份Fami通24分渣作降临



◆抽空把μ's最新演唱会《μ's→NEXT LoveLive！2014 ~ENDLESS PARADE~》的蓝光给看了，近两万名观众手中的荧光棒同时亮起的那一刻，看实有些震撼。最早关注μ's的时候是因为成员里有南条爱乃，那时候甚至还没有相关的动画、游戏，2012年第一次Live演出时的小舞台也颇为寒酸，而如今她们站在琦玉超级体育馆的大舞台上，并成为了横跨二次元与三次元的社会级现象，回想起来还真是感慨万千，用那句俗语来说，就是“心有多大，舞台就有多大”。

◆蓝光中收录的是2月9日的Live，这一天有组合曲的演出。不得不说《Cutie Panther》和《夏、终わらないで》实在太棒，前者狂野霸气，后者唯美如画，壮哉我大BiBi Unit！

◆最近向网络部的某同事推荐了不少老动画，我也趁机把不少经典作品又补了一遍。看着看着就看到了《翼 年代记》的两部OVA——《东京篇》和《春雷记》，然后我就向他强力推荐了原作漫画。这一推荐不打紧，我惊奇的发现CLAMP阿姨们又拿《翼》开坑了，《翼 次元记》已经出了第一话，而且竟然还和另一个大坑《GATE7》有关联！对于这种丧心病狂的多坑联动，我实在要给CLAMP跪下了……

乐小游

本期个人签名
PSV闲置快一年了。



【中秋】眼看着与家人团圆的节日就要到了，但无奈今年的中秋由于不可抗力实在是无法回去陪爸妈，估计只能默默躲在宿舍里吃泡面了，想想都觉得伤心。

【空调病】由于家乡在北方的缘故，加上老妈一直不喜欢空调吹出来的冷气，所以之前过夏天的时候家里的空调很少被打开。但自从来到编辑部之后，突然发现没有空调简直不能忍。后果就是每天早晨起床都感觉浑身酸痛，不知道是不是吹空调留下了的后遗症，看来我也得找机会弄个冰桶浇一下才行。

【游戏】前不久收到一些读者来信反映《最后生还者 重制版》的攻略中，狙击关卡部分从左侧走更加容易。其实左右两边并没有明显的好坏之分，而且攻略里也提到这款游戏并非不杀敌就是上策。从右侧走虽然对操作要求较高，但是掌握方法后能从敌人身上获得不少弹药补给，还能拿到红衣敌人的燃烧瓶。个人觉得比起逃脱战术，这种打法更为妥当。不过游戏这东西都是因人而异，没有绝对的方法。但弹簧刀BUG我之前试了好久都无法获得材料，前两天偶然尝试却意外成功了，看到有些玩家遇到和我类似的情况。有人说是PS4版更新补丁安装不完全导致的，具体原因无从考证，只能说我的RP果真不怎么样，好在写攻略本身就用不到弹簧刀大法，算是给自己一点心理安慰吧。

伽蓝

本期个人签名
“瘦”人永不为奴!



【GC】不得不说现在的游戏展实在挨得太近了，E3、GC、TGS，几大展会都扎堆在下半年，而且间隔也短得可以，这一届GC的消息感觉就是E3的菜单上再点两个菜，真正吸引眼球的新消息屈指可数，感觉TGS也难逃翻炒冷饭的一劫，衷心希望TGS的厂商表现能狠打我脸。

【魔兽世界6.0】编辑部大伙都在为《最终幻想XIV》跃跃欲试，而我实在是不喜欢水晶幻想的世界观，如今山口山第6个资料片《德拉诺之王》上线在即，我这个AFK多年的老玩家也打算回归了，但现在实在拿不出以前带40人团、竞技场2XXX分的精力了，只能当单机RPG玩玩。不过现在回头看魔兽的画面实在寒碜，这个大环境下还能活着真的不容易。

稀饭

本期个人签名
桌游改编的移动端游戏下了一堆，才发现好玩的也就那么几个嘛……



【反差】长途出差免不了要被时差折腾，去了两回E3之后我也算是有点经验了，所以这次科隆展回来后倒是没有觉得被影响得太厉害，除了头两天睡眠时间倒错得有点厉害，之后反而没什么感觉了，反正因为这次参展小编里就我一个人是文字编辑，全部现场内容都要亲自动手写，后面几天战到深夜三四点是常事，感觉简直是用夜猫子的时差战胜了欧洲时差。不过虽然生物钟反差是调过来了，生活环境反差可就这没法调了，要把自己的魂儿从街道上遍处是美景，俊男美女川流不息的欧洲大城市抽回人多拥挤兼满是地沟油餐饮店的中国城市还要点时间的，不过这种“果然还是活在外国好”的错觉每一次都会随着旅途的记忆淡薄而慢慢消逝，人嘛，出去闯荡出去见识出去感受新的生活是可以，但因此就把自己的生活完全否定掉还想着要连根拔起移植到国外其实是不现实的，家好，才是真的好啊～



八重樱

本期个人签名
好想养一只没牙仔☆ __ ☆

★玩了一些独立游戏，感觉现在很多独立游戏的制作人只注重个人风格的树立，却没有把用户体验放到第一位，有些游戏进去之后一段说明文字都没有，怎么玩完全要靠玩家自己去研究探索，就算风格多么标新立异也难免会令玩家感到困惑吧？所以有些独立游戏制作人真的不要怪玩家眼睛只盯着一线大作，其实是你们先将用户拒之门外的呀。

☆上期宇宙人同学曾在小编寄语中提到香港漫展上看到了祖国版手办在卖，其实这事在国内已经是见怪不怪了。本来是愿打愿挨的事也没什么好抱怨的，但我听说有小朋友在漫展上用近乎原版的价格买回来了祖国版，这就显然是奸商行为了。比如有人在CJ上花了800块买了一只祖国版的暗黑天使奥利维亚，简直醉了有木有orz。在此奉劝各位刚刚涉足手办圈的读者们，一定要擦亮自己的眼睛，假如对自己的辨识力没有足够把握的话，宁可选择淘宝上可靠的商家，也千万不要在漫展上便宜了奸商啊……



纱迦

本期个人签名
7月最佳新番：京东食尸鬼（误）

★受体检报告的影响，如今过上了每周至少一次的游泳生活，感觉身体一天比一天棒（笑）。就是单次游泳的价格太贵，有些受不了。没想到某天游泳时看到两个小姑娘拿着手机买票，这才想到上网查查有没有团购。结果一查果然有，顿时就有被坑了一个月的感觉。

★编辑部最近玩WS卡（黑白双翼）的热潮有所减退，原因是新发售的《伪恋》太强，完全是横扫级别的。不禁让人想起以前玩《拳皇》时每次新作推出强角洗牌的情况。听宇宙人说其实这还不算什么，《游戏王》那种才叫夸张，看来是我这种初级卡牌玩家大惊小怪了。

★听说稀饭他们去科隆时，我第一反应就是要让他帮我带一件德国队的四星球衣，没想到到了那边之后球衣早已卖断货，只剩童装版。无奈之下只能买一件纪念T恤聊以自慰，总的来说目的还是达到了。现在就等国内什么时候上四星球衣喽！

胜负师

本期个人签名
没人找我挑战冰桶是因为自己没什么朋友，还是因为朋友们都很够朋友？



【铂】单位组织体检，去拿报告时，医生一字一句地对我说："看得出，你的健康问题，都是平时不良的生活习惯，造成的……"听上去和"不作死就不会死"一个感觉。所谓"不良习惯"都是看上去让自己舒坦的习惯，但现在要一个一个地改掉。这半个月就喝过一罐碳酸饮料，算是一个好的开始吧。

【金】最近鬼使神差般地填起了陈年老坑《僵尸车手》（某一期PS+送的免费游戏），虽说操作有点儿反人类，但很有种老街机的粗犷感，爽快度和挑战性都还不错，一个任务反复打几小时的纠结真是久违了。

【银】最近每个星期天的早晨都用来看新一集的《JOJO》、《ALDNOAL ZERO》和《刀剑神域》，有种很惬意的感觉。

【铜】大家拿到这期杂志的时候，《uc村正》最后一个DLC应该已经出了，不容易啊！这游戏像追番一样追了一年多，总算要圆满了。照例"死狂"视频预定！（握拳）

时雨

本期个人签名
最近总是紧张兮兮的。



【FNS】最近《FNS 2014》演唱会落下帷幕，除了欣喜地发现玉置浩二的登场之外，其余的基本和去年持平。不过演唱会还是要现场看才好，希望以后有机会能到现场去感受一下！

【阅读】自从入手了kindle之后，现在我的阅读时间大幅度提升。以往一些入手困难的书籍也有途径一读。但是正版电子书的入手途径太少，希望今后能够渐渐完善！虽然还是最喜欢实体书的阅读质感，不过人在外，买太多书对自己是一个大负担。电子书算阅读与便携的一个平衡选择。



【hero】最近动漫和日剧都看得少，也就看了木村拓哉的《Hero》第二季。回想起第一季时，我还是一个什么都不懂的小P孩，如今也已经走上社会，感慨万千呀。说回日剧本身，基本素质和上一季持平。用一句俗气的话说，哥看的不是日剧，而是回忆！



宇宙人

本期个人签名
能够在辻本良三面前表演三猫，洒家这猎人生涯也算值了！

☆《P.T.》刚发布的时候，编辑部一众人一起在游戏室关灯玩这个游戏气氛实在是太棒了，特别是被鬼扑过来送回房间的场面，以及幽灵突然冲过来附身的画面，几乎在场的人都会被吓一跳，果然玩恐怖游戏最有趣的地方就在于看玩的人被吓出惨叫啊。当然更有趣的是所有人聚在一起出谋划策想办法解谜的气氛，感觉就像回到了很久以前跟小伙伴们一起在客厅玩游戏的气氛，在网络逐渐普及的如今已经很难体会到这种乐趣了。

★一年一度的TGS即将到来，我却发现我想不出有什么想到秋叶原买的，到底是我老了呢，还是变得孤陋寡闻了呢。记得刚来编辑部的第一年我还是很关注ACG相关东西，CM、M3展都会找代购买些CD之类，现在却不知道想要什么，每个季度看的动画也变少了，我到底是怎么了呢。回想起去年在日本买回来的几本小说，到现在都没看完，今年还要买什么呢？



初心者

本期个人签名
偷菜、喂鸟、交日常，月卡伤不起……

在原本没有多少期待，也没有什么心理准备，而且还没看过第一部的情况下跟朋友去看了《驯龙高手2》，被各种龙的设定萌了一脸。这电影的主角分明就是龙，如果不是它们的话，可能我早就被中二男主和老掉牙的剧情催眠了。有一点比较让我疑惑的是，为什么这个世界里的龙都长着翅膀？



观影期间，我才慢慢想起自己可能做了一个错误的决定。每逢出现一些搞笑或者不搞笑的镜头，身后总会有小孩子在大笑，或者在向他母亲"吐槽"，仔细想想也真是挺矛盾的，总不能责怪孩子的好奇心吧……所以我决定，以后这种动画片还是不凑热闹。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 2014.08.28-2014.12.11

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

科隆游戏展落下帷幕，不知各位玩家是否满意喜欢的游戏在展会上的表现呢？踏入 9 月，各个平台的游戏阵容都让人满意，掌机方面，3DS 的首选必然是《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》，这款强调众乐的游戏也是好友间联机的首选。家用机方面 9 月 9 日射击大作《宿命》正式开售，这一款来自 Bungie 的原创作品能否再创辉煌让人期待。而紧接的还有《火影忍者 终极忍者风暴 变革》，相信本作也会秉承系列一贯燃点 MAX 的传统，无论你是不是火影迷都值得一试！

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
28 日	女神异闻录 4 究极无敌背桥摔	ペルソナ4ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド	Atlus	格斗	日版
28 日	女神骑士团 炎	カラド リウス ブレイズ	MOSS	射击	日版
28 日	超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 F 终焉的棺木	スーパーロボット大战 OG サーガ 魔装机神 F COFFIN OF THE END	BNGI	策略角色扮演	日版
2014 年 9 月					
5 日	福尔摩斯的罪与罚	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Focus Home Interactive	动作冒险	美版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
11 日	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットスト -ムレボリュ-ション	BNGI	动作	中文版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
23 日	迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄	Disney Infinity: Marvel Super Heroes – 2.0 Edition	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪の轨迹 II	Falcom	角色扮演	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪之轨迹 II	Falcom	角色扮演	中文版
25 日	神明与命运觉醒的交叉命题	神様と运命覚醒のクロステ - ゼ	日本一	角色扮演	日版
25 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
30 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
2014 年 10 月					
2 日	王国之心 2.5 最终混合版	キングダム ハーツ HD 2.5 リミックス	Square Enix	角色扮演	日版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre–Sequel	2K Games	角色扮演	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
15 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	中文版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
23 日	超级英雄世纪	スーパーヒーロージェネレーション	BNGI	策略角色扮演	日版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	中文版
13 日	电击文库 格斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	逃出死亡岛	Escape Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	生化危机 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
11 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2014 年 12 月					
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd –SIGN–	Arc System Works	格斗	日版
11 日	光明之响	シャイニング・レゾナンス	SEGA	角色扮演	日版
11 日	光明之响	光明之响	SEGA	角色扮演	中文版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
29 日	地铁 合集	Metro Redux	Deep Silver	主视角射击	美版
2014 年 9 月					
5 日	福尔摩斯的罪与罚	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Focus Home Interactive	动作冒险	美版
4 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
18 日	欧米茄五重奏	オメガクインテット	Compile Heart	角色扮演	日版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	中文版
23 日	迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄	Disney Infinity: Marvel Super Heroes – 2.0 Edition	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
25 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
30 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	驾驶俱乐部	DRIVECLUB	SCE	竞速	美版
7 日	NBA Live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 年度版	The Walking Dead: A Telltale Games Series – Game of the Year Edition	Telltale Games	文字冒险	美版
21 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
15 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	中文版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
28 日	堕落之主	Lords of the Fallen	BNGI	动作冒险	美版
30 日	御姐武戏 Z2 混沌	お姉チャンバラ Z2 ~ カオス ~	D3 Publisher	动作	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	平台动作	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
11 月内	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	中文版
11 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2014 年 12 月					
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 9 月					
5 日	福尔摩斯的罪与罚	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Focus Home Interactive	动作冒险	美版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
11 日	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットスト -ムレボリュ-ション	BNGI	动作	日版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
23 日	迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄	Disney Infinity: Marvel Super Heroes – 2.0 Edition	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
28 日	女神骑士团 炎	カラド リウス ブレイズ	MOSS	射击	日版
30 日	极限竞速 地平线 2	Forza Horizon 2	Microsoft Studios	竞速	美版
30 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre–Sequel	2K Games	角色扮演	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
18 日	逃出死亡岛	Escape Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	生化危机 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
29 日	地铁 合集	Metro Redux	Deep Silver	主视角射击	美版
2014 年 9 月					
5 日	福尔摩斯的罪与罚	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Focus Home Interactive	动作冒险	美版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	中文版
23 日	迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄	Disney Infinity: Marvel Super Heroes – 2.0 Edition	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
25 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
30 日	极限竞速 地平线 2	Forza Horizon 2	Microsoft Studios	竞速	美版
30 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	NBA Live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
28 日	堕落之主	Lords of the Fallen	BNGI	动作冒险	美版
28 日	日暮城狂欢	Sunset Overdrive	Microsoft Studios	动作冒险	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
4 日	疯兔入侵	Rabbids Invasion	Ubisoft	动作	美版
11 日	光环 士官长合集	Halo: The Master Chief Collection	Microsoft Studios	主视角射击	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
11 月内	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	中文版
11 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2014 年 12 月					
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 9 月					
20 日	猎天使魔女 2	ベヨネッタ 2	Nintendo	动作	日版
23 日	迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄	Disney Infinity: Marvel Super Heroes – 2.0 Edition	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
27 日	零 濡鸦之巫女	零 ～濡鸦ノ巫女～	Nintendo	动作冒险	日版
2014 年 10 月					
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
2014 年 11 月					
18 日	索尼克音爆 崛起之诗	Sonic Boom: Rise of Lyric	SEGA	动作	美版
2014 年内					
冬季	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	大乱斗スマッシュブラザーズ for Wii U	Nintendo	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 9 月					
4 日	勇者斗恶龙 X 在线	ドラゴンクエスト X オンライン	Square Enix	角色扮演	日版
4 日	盖斯特破坏者 神	ガイストクラッシャーゴッド	Capcom	动作	日版
13 日	任天堂全明星大乱斗 for 3DS	大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	日版
25 日	排球少年 连结顶点的景色	ハイキュー !! 繋げ！ 顶の景色 !!	BNGI	体育	日版
2014 年 10 月					
2 日	禁忌的马格纳	禁忌のマグナ	Marvelous	策略角色扮演	日版
9 日	魔神之骨 时空魔神	マジンボーン 时间と空间の魔神	BNGI	动作冒险	日版
11 日	怪物猎人 4G	モンスターハンター 4G	Capcom	动作	日版
23 日	世界传说 梦幻同盟	テイルズ オブ ザ ワ－ルド レ－ヴ ユナイティア	BNGI	策略角色扮演	日版
2014 年 11 月					
21 日	口袋妖怪 Ω 红宝石	ポケットモンスター – オメガルビ –	Nintendo	角色扮演	日版
21 日	口袋妖怪 α 蓝宝石	ポケットモンスタ – アルファサファイア	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	英雄银行 2	ヒーローバンク 2	SEAGA	角色扮演	日版
2014 年内					
冬季	新・世界树迷宫 2 巨龙骑士	新・世界树の迷宫 2 ファフニールの骑士	Atlus	角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
28 日	超次元动作游戏 海王星 U	超次元アクション ネプテューヌ U	Compileheart	角色扮演	日版
28 日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	LoveLive! 学院偶像天堂 Printemps 组合	LoveLive! School idol paradise Vol.1 Printemps unit	角川 Game	音乐	日版
28 日	LoveLive! 学院偶像天堂 Bibi 组合	LoveLive! School idol paradise Vol.2 Bibi unit	角川 Game	音乐	日版
28 日	LoveLive! 学院偶像天堂 Lily White 组合	LoveLive! School idol paradise Vol.3 Lily White unit	角川 Game	音乐	日版
2014 年 9 月					
4 日	跨过俺的尸体前进吧 2	跨过俺的尸体前进吧 2	SCE	角色扮演	中文版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
25 日	绝对绝望少女 弹丸论破间章	绝对绝望少女 ダンガンロンパ Another Episode	SpikeChunsoft	动作冒险	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪の轨迹 Ⅱ	Falcom	角色扮演	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	Falcom	角色扮演	中文版
2014 年 10 月					
2 日	静黎永恒 Plus 献给新生之星的祈祷之诗	アルノサージュ –プラス– ～生まれいずる星へ祈る诗～	Gust	角色扮演	日版
2 日	静籁之空 离线版 献给陨星之诗	シェルノサージュ –オフライン– ～失われた星へ捧ぐ诗～	Gust	文字冒险	日版
21 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
23 日	超级英雄世纪	スーパーヒーロージェネレーション	BNGI	策略角色扮演	日版
2014 年 11 月					
13 日	电击文库 格斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	日版
27 日	梦幻之星 Nova	Phantasy Star Nova	SEGA	动作	日版
27 日	Fate/hollow ataraxia	フェイト / ホロウ アタラクシア	角川 Game	文字冒险	日版

09.09 宿命

攻略预定

多机种 ■ Activision

主视角射击 ■对应机种为 PS4、PS3、Xbox One、Xbox 360

推荐度 A



本作由原《光环》制作组 Bungie 负责开发，可以将本作看成针对家用机平台的 FPS 网游。游戏中玩家需要扮演人类最后的希望“守护者”，去抵抗各种各样来自宇宙黑暗中的威胁，敌人种类丰富，游戏场景也采用了开放式设计，强大的纸娃娃系统能让每一位玩家打造出个性十足的角色形象，数量繁多的副本任务让人目不暇接，其中的副本 Boss 不仅实力强劲而且魄力十足。游戏不仅仅是单纯的“刷刷刷”，其多人对战模式丝毫不亚于市面上的同类作品，另外还有载具竞速等新颖的对战模式可供游玩。

09.11 火影忍者 终极忍者风暴 变革

攻略预定

多机种 ■ BNGI

动作 ■对应机种为 PS3、X360

推荐度 B



虽然《火影忍者疾风传》系列”的游戏一直保持着较高的推出频率，但每作的素质都保持了较高水准。本作新增的三种攻击模式令打法变得更为多样，不同类型的角色都能够找到各自的生存方式。操作部分和以前相比改动不大，合体必杀技的引入极大的增加了热血程度，护援角色依旧是战斗中的重要组成部分，关键时刻拉出来当垫背的技巧非常实用。主线剧情模式涵盖了漫画的最新进度，过场动画的演出效果极为华丽，超过 100 名的登场角色也成为了系列之最，网战部分的平衡性表现值得期待。

09.13 任天堂全明星大乱斗 for 3DS

攻略预定

3DS ■ Nintendo

动作 ■无对应周边

推荐度 A



《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》将以 60 帧每秒的流畅度呈现任天堂全明星的格斗魅力。各大游戏厂商的新旧角色粉墨登场，甚至连玩家自己的 Mii 形象也加入了乱斗。暗藏机关的场景和众多的道具让对决白热化，装备自定义和网络联机使本作的耐玩度得到了保证。3DS 版独有“跑酷系统”Field Smash，玩家要先在 5 分钟内高速奔跑，尽可能地收集能力强化道具再开始战斗，此外诸如场景和音乐方面也都与 Wii U 版有所区别。未来 3DS 版计划与 Wii U 版联动，还会有新外设 amiibo 的加持，任饭们千万不要错过。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

第一弹
“我爱游戏”玩家T恤

ACG 工作室特别推出“我爱游戏”系列 T 恤，趣味设计，与玩家分享。第一批以圈叉方角为设计灵感，庆贺 PS4 全球销量突破 1 千万，以绝对优势领跑次世代！索饭们，是时候更新战衣了！

首批**5款** 现已在 ACG 工作室淘宝店上架

5种尺码可供选择



附赠实用主题环保袋







I LOVE VIDEO GAME



活力
VITALITY
I LOVE VIDEO GAME
图腾
TOTEM
灵感
INSPIRATION
ACG STUDIO
在微博晒出T恤+本期UCG杂志照片
立减5元!
登录ACG工作室淘宝店购买
www.acgbook.com

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

怪物猎人4G 104
闪乱神乐2 真红 114 132
新・世界树迷宫2 巨龙骑士 100
最终幻想 冒险者 96

PS3

COD 先进战争 光盘
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版 114
孤岛惊魂4 光盘
孤独的汤马斯 138
光明之响 102
街头霸王对铁拳 144
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 光盘
热情传说 112
生化危机HD 重制版 108
宿命 光盘
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ 110
中土 摩多之影 光盘

PS4

COD 先进战争 光盘
RIME 光盘
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版 114
飙酷车神 光盘
孤岛惊魂4 光盘
活至黎明 光盘
教团1886 光盘
狂野 光盘
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 光盘
生化危机HD 重制版 108
撕纸小邮差 扩展版 光盘
无名英雄 霓光初现 光盘
宿命 光盘
血源诅咒 光盘
狱刃 光盘
中土 摩多之影 光盘

PSV

孤独的汤马斯 138
街头霸王对铁拳 144
数码宝贝物语 网络侦探 98
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ 110

Wii U

塞尔达无双 114 121
油彩军团 光盘

X360

COD 先进战争 光盘
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版 114
奥尼与黑暗森林 光盘
飙酷车神 光盘
孤岛惊魂4 光盘
街头霸王对铁拳 144
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 光盘
生化危机HD 重制版 108
宿命 光盘
中土 摩多之影 光盘

Xbox One

COD 先进战争 光盘
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版 114
奥尼与黑暗森林 光盘
飙酷车神 光盘
孤岛惊魂4 光盘
量子破碎 光盘
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 光盘
神鬼寓言 传奇 光盘
生化危机HD 重制版 108
宿命 光盘
中土 摩多之影 光盘



UCG 2014 科隆游戏展实时报道精彩热映！
还有 UCG 2014 科隆预先合集等持续呈现

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

UCG 2014 科隆游戏展
微软/索尼发布会精选

UCG 2014 科隆游戏展
展台秀

UCG 格斗派系栏目组
梅原大吾专访

游戏试玩

UCG 2014 科隆游戏展试玩实录
飙酷车神 | 油彩军团
神鬼寓言 传奇

新作影像集锦

血源诅咒
狱刃
无名英雄 霓光初现
RIME
撕纸小邮差 扩展版
教团 1886
活至黎明
狂野
量子破碎
奥尼与黑暗森林
孤岛惊魂 4
COD 先进战争
宿命
中土 摩多之影
潜龙谍影Ⅴ 幻痛

ENDING SONG
刺客信条 大革命
最新预告片

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________ 收藏日期 ______________


从另一个角度审视联保部
这一次你就是无名英雄
inFAMOUS
FIRST LIGHT™
静谧的黑夜下闪烁着耀眼的霓虹
仿佛在用自己的方式诉说自由
无名英雄 霓光初现（DLC）
Infamous: First Light
机种：PS4
类型：动作冒险
发行：SCE
发售日：2014 年 8 月 26 日

暑期优惠大受好评！

优惠延长至国庆

适用范围：游戏机实用技术官网及淘宝动漫游书店出售的全部杂志书刊（包括《游戏机实用技术》、《掌机王 SP》、《游戏・人》、各类主机专辑以及 ACG 工作室出品的全部周边书籍）

动漫游书店淘宝皇冠店
http://shop33788833.taobao.com/

游戏机实用技术官网
http://www.ucg.cn

UCG口袋微店
http://wd.koudai.com/s/206163164

即日起至10月1日

网购书刊满28元包快递

未满28元的书刊快递仅需3元

UCG口袋微店开张！

适合在手机上购买杂志，支持支付宝、财付通、储蓄卡、信用卡付款。也展开暑期快递包邮活动。欢迎转发！购买后还可用下单时填的手机号在 i.vdian.com 查询订单。



PS4专辑 Vol.3

大16开208页+DVD光盘

–情报整合–
第二季度PS4新闻大盘点

–独家特企–
透视PS4高清复刻狂潮

–新作前瞻–
中土 摩多之影 | 教团1886 | 邪恶深处 | COD 先进战争 | 罪恶装备 Xrd SIGN
刺客信条 大革命 | 血源诅咒 | 小小大星球3

–攻略集结–
看门狗 | 最后生还者 重制版 | 无双大蛇2 终极版
古墓丽影 终极收藏版 | 谋杀 灵魂嫌疑犯 | 秋叶原之旅2

–下载佳作–
晶剑 | 墨西哥英雄大冒险 加强版 | 勇敢的心 世界大战

9月上旬全国上市！

游戏・人 Vol.55

大16开136页+DVD光盘

传世之书大作秘闻二连发！
泰坦天降幕后揭秘
从死亡边缘重生的巨人
珍珑乾坤
全面解读《炉石传说》的前世今生

游戏人物中国独立游戏人专访系列首登场
专访iOS台湾区付费App榜首获得者 **德义**

工作室物语
他的问候，你的微笑
Hello Games成长记

斑斓之书
冰与火之地
维斯特洛国家地理

9月上旬全国上市！

